



ESCUELA DE POSTGRADO
UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**Influencia de la actividad lúdica en el desarrollo de las
habilidades motrices básicas de los niños y niñas de 5 años de
la Institución Educativa N° 7094 “Sasakawa” UGEL 1.**

TESIS PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE:

Magíster en Administración de la Educación

AUTORES:

Br. Buitrón Arévalo, Julia Victoria

Br. Parco Fernández, Margaret Katherine

ASESORA:

Dra. Angélica Sánchez Castro

SECCIÓN

Educación e Idiomas

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Innovaciones Pedagógicas

PERÚ – 2014

Dedicatoria

Dedicado con todo mi amor a mis padres Oswaldo y Felicitas, que me brindan toda su confianza y apoyo incondicional para crecer en mi vida profesional.

Julia

Dedicado a mis padres Edwin y Zenayda, por ser el motor de mi vida quienes con su esfuerzo y dedicación han hecho posible este logro en mi vida profesional.

Margaret

Agradecimiento

En primer lugar agradecemos a Dios por guiar cada uno de nuestros pasos e iluminarnos con su luz divina. A nuestros padres que nos apoyan constantemente y por ser el motor fundamental de nuestra vida.

Agradecemos a nuestra asesora Dra. Angélica Sánchez, quien nos brindó su apoyo y orientación, dándonos la posibilidad de conocer diferentes perspectivas. Gracias por su comprensión, paciencia y por guiarnos en el desarrollo del trabajo de investigación.

Agradecemos a la Dra. Doris Fuster por su entrega y dedicación a la labor educativa. Gracias por brindarnos su confianza y por motivarnos a seguir adelante en el desarrollo de nuestro trabajo de investigación.

Las autoras.

Presentación

Señores miembros del jurado examinador

En cumplimiento con los dispositivos vigentes que establece el proceso de graduación de la Universidad César Vallejo, con el fin de optar el grado de Magister en Administración de la Educación, presentamos el siguiente trabajo de investigación titulado: Influencia de la actividad lúdica en el desarrollo de las habilidades motrices básicas de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 7094 “Sasakawa” UGEL 01; teniendo como objetivo determinar la influencia de la actividad lúdica en el desarrollo de las habilidades motrices básicas, se realizó una serie de estrategias metodológicas de actividades lúdicas que permitieron mejorar las habilidades motrices básicas: desplazamiento, salto, giro y el manejo y control de objetos que constituyen la base fundamental de la psicomotricidad asimismo mejora las capacidades perceptivas motrices y el desarrollo pleno de su esquema corporal.

El presente trabajo de investigación, está dividida en cuatro capítulos: en el capítulo I se expone el planteamiento del problema: incluye formulación del problema, justificación, limitaciones, antecedentes y objetivos. En el capítulo II: contiene el marco teórico sobre el tema a investigar. En el capítulo III: se desarrolla el trabajo de campo y el proceso de contratación de hipótesis; las variables de estudio, diseño, población y muestra, las técnicas e instrumentos de recolección de datos y los métodos de análisis. El capítulo IV corresponde a la interpretación de los resultados; que comprende la descripción y discusión del trabajo de estudio, asimismo las conclusiones y sugerencias, también las referencias bibliográficas y finalmente los anexos.

Señores miembros del jurado esperamos que esta investigación sea evaluada y merezca su aprobación.

Las autoras

Índice

	Pag.
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Presentación	iv
Índice	v
Lista de tablas	viii
Lista de figuras	x
Resumen	xi
Abstract	xii
Introducción	xiii

Capítulo I. Problema de investigación

1.1. Planteamiento del problema	16
1.2. Formulación del problema	19
1.2.1. Problema general	19
1.2.2. Problemas específicos	19
1.3. Justificación	20
1.4. Limitaciones	21
1.5. Antecedentes	21
1.5.1. Antecedentes internacionales	21
1.5.2. Antecedentes nacionales	25
1.6. Objetivos	28
1.6.1. General	28
1.6.2. Específicos	28

Capítulo II. Marco teórico

2.1. Actividad lúdica	31
2.1.1. Fundamentos Teóricos de la actividad lúdica	31
2.1.2. Definición de la Actividad lúdica	32
2.1.3. Estrategias metodológicas	34
2.1.4. Sesiones de aprendizaje	35
2.2. Habilidades motrices básicas	39

2.2.1. Habilidad	39
2.2.2. Habilidades motrices	39
2.2.3. Habilidades motrices básicas	40
2.2.4. Clasificación de habilidades motrices básicas	42
2.2.5. Dimensiones de las habilidades motrices básicas	43
2.3. Definición de términos básicos	50

Capítulo III. Marco metodológico

3.1. Hipótesis	53
3.1.1. Hipótesis general	53
3.1.2. Hipótesis específicas	53
3.2. Variables	54
3.2.1. Definición conceptual	54
3.2.2. Definición operacional	54
3.3. Metodología	56
3.3.1. Tipo de estudio	56
3.3.2. Diseño	56
3.4. Población y muestra	57
3.4.1. Población	57
3.4.2. Muestra	57
3.5. Método de investigación	58
3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	58
3.7. Método de análisis de datos	63

Capítulo IV. Resultados

4.1. Descripción	65
4.2. Prueba de hipótesis	76
4.3. Discusión	83

Conclusiones

Conclusiones	87
--------------	----

Sugerencias

Sugerencias	89
-------------	----

Referencias bibliográficas

Referencias Bibliográficas	91
----------------------------	----

Anexos.

01. Matriz de consistencia	96
02. Matriz de Operacionalización de la Variable Dependiente	98
03. Instrumento para medir la variable dependiente	100
04. Base de datos	102
05. Plan de Sesiones de Clase	104
06. Validez por juicio de expertos	123

Lista de tablas

	Pág.
Tabla 1: Variable independiente actividad lúdica	55
Tabla 2: Operacionalización de la variable dependiente habilidades motrices básicas	55
Tabla 3: Población de estudio de la I.E N° 7094 “Sasakawa”	57
Tabla 4: Muestra de estudio de la I.E N° 7094 “Sasakawa”	58
Tabla 5: Valoración de los jueces sobre consistencia	60
Tabla 6: Índice de confiabilidad del instrumento	61
Tabla 7: Análisis de fiabilidad de Kr 20 de la lista de cotejo habilidades motrices básicas	61
Tabla 8: Análisis de la normalidad de la distribución de los datos	62
Tabla 9: Baremos de la lista de cotejo del desarrollo de las habilidades motrices básicas	63
Tabla 10: La actividad lúdica y el desarrollo de las habilidades motrices básicas de los niños y niñas de 5 años de la I.E. N° 7094 “Sasakawa” UGEL 01	65
Tabla 11: La actividad lúdica y el desarrollo del desplazamiento en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 7094 “Sasakawa” Ugel 01	67
Tabla 12: La actividad lúdica y el desarrollo del salto en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 7094 “Sasakawa” UGEL 01	69
Tabla 13: La actividad lúdica y el desarrollo del giro en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 7094 “Sasakawa” UGEL 01	71
Tabla 14: La actividad lúdica y el desarrollo del manejo y control de objetos en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 7094 “Sasakawa” UGEL 01.	73
Tabla 15: Prueba “t” para dos muestras relacionadas en habilidades motrices básicas	76

Tabla 16:	Prueba “t” para dos muestras relacionadas en la	77
	dimensión desplazamiento	
Tabla 17:	Prueba de rangos con signo de Wilcoxon en la	
	dimensión salto	79
Tabla 18:	Prueba de rangos con signo de Wilcoxon en la	
	dimensión giro	80
Tabla 19:	Prueba de rangos con signo de Wilcoxon en la	
	dimensión manejo y control de objetos	82

Lista de figuras

	Pág.
Figura 1:	Clasificación de las habilidades motrices básicas según Batalla 2000)
	42
Figura 2	La actividad lúdica y el desarrollo de las habilidades motrices básicas de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 7094 “Sasakawa” UGEL 01
	65
Figura 3:	La actividad lúdica y el desarrollo del desplazamiento de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 7094 “Sasakawa” UGEL 01
	67
Figura 4:	La actividad lúdica y el desarrollo del salto de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 7094 “Sasakawa” UGEL 01
	69
Figura 5:	La actividad lúdica y el desarrollo del giro de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 7094 “Sasakawa” UGEL 01
	71
Figura 6:	La actividad lúdica y el desarrollo del manejo y control de objetos de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 7094 “Sasakawa” UGEL 01.
	73

Resumen

En la Institución Educativa N° 7094 “Sasakawa” se observó que los niños de 5 años no realizaban habilidades motrices básicas por estar limitados al trabajo en aula. Por lo tanto el objetivo de esta investigación fue determinar la influencia de la actividad lúdica en el desarrollo de las habilidades motrices básicas de los niños y niñas.

La investigación es de tipo aplicada, diseño experimental de subtipo pre experimental, la muestra es censal, constituida por 25 niños, se trabajó con la técnica de observación de forma sistemática y como instrumento la lista de cotejo que consta de 29 ítems, validado por expertos. La fiabilidad del instrumento se determinó con Kudher Richardson 20.

Los resultados demostraron que los niños de 5 años antes de la aplicación de las actividades lúdicas su nivel de desarrollo de habilidades motrices básicas era inicio y proceso, hallándose dificultades en las actividades: reptar, trepar, girar, el manejo y control de objetos, después de la aplicación de las estrategias metodológicas de actividades lúdicas en la post prueba los niveles mejoraron, esto se demostró con los resultados hallados: “ t ”=15.172 con 25 g.l y un “ $p < 0.0001$ ”, concluyendo que la actividad lúdica influye significativamente en el desarrollo de las habilidades motrices básicas de los niños de 5 años.

Palabras claves: *Actividad Lúdica – Habilidades motrices básicas.*

Abstract

In the Educational Institution N ° 7094 "Sasakawa" to 5 year olds who were not able to perform basic motor skills that limited to classroom work was observed. Therefore the objective of this research is to determine the influence of play activities in the development of gross motor skills of children.

Applied Research is type slitting experimental design - experimental pre, the sample is not random-intact group, consisting of 25 children, worked with the observation technique and an instrument the checklist consisting of 29 items, validated by experts. The reliability of the instrument was determined Kudher Richardson 20.

The results showed that children of 5 years before the application of the recreational activities the level of development of basic motor skills were start and process, finding difficulties in activities: crawl, climb, turn, management and control of objects, then the implementation of the strategies in the post-test improved levels, this demonstrated the Wilcoxon statistic, then play activities significantly influence the development of gross motor skills of children of 5 years.

Keywords: *Playful Activity - Basic Motor Skills.*

Introducción

El desarrollo de las habilidades motrices básicas constituye un factor importante en el nivel inicial por lo que su práctica debe ser constante. Las profesoras del nivel inicial deben priorizar las actividades lúdicas con los niños, procurando desarrollar las habilidades motrices básicas de tal forma que los prepare física y mentalmente para su proceso de aprendizaje asimismo no apurarse y preocuparse en demasía en desarrollar conocimientos dentro del aula. La presente investigación tiene como objetivo fundamental determinar la influencia de la actividad lúdica en el desarrollo de las habilidades motrices básicas de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 7094 “Sasakawa” UGEL 01.

Para una mejor comprensión de la temática en la investigación se ha dividido en cuatro capítulos. El primer capítulo, comprende el problema de investigación, en el se considera el planteamiento de la situación problemática donde se observó que los niños de 5 años no realizaban habilidades motrices básicas por estar limitados a trabajos dentro del aula, donde se refleja la formulación del problema, justificación, limitaciones, se hace referencia a los antecedentes nacionales e internacionales de estudio que existen y se formulan los objetivos que se pretende lograr en la investigación. En el segundo capítulo, se explica la naturaleza de la investigación referidos al marco teórico, el mismo que se desarrolla en función al aspecto epistemológico de cada una de las variables de estudio, Actividad lúdica y habilidades motrices básicas el cual es sustentado por Batalla quien sostiene que: Las habilidades motrices básicas constituyen lo que podemos denominar como el “alfabeto” o si se quiere el “vocabulario básico” de nuestra motricidad, es decir serían los ladrillos, las piezas con la que podremos construir respuestas motoras más ricas, complejas y adaptadas

Seguidamente el tercer capítulo, denominado marco metodológico donde se plantea las hipótesis, se define y operacionaliza las variables, identificando además el tipo y diseño de estudio de la investigación, población y muestra, el método de investigación, asimismo se precisa la técnica e instrumento de recolección de datos y el método de análisis de datos.

El cuarto capítulo, hace un recorrido por lo que fue el desarrollo de la investigación y su credibilidad, presenta los instrumentos validados para la investigación y un conjunto de gráficos estadísticos para presentar los resultados obtenidos. Se finaliza el capítulo efectuando la discusión de los resultados mediante análisis e interpretación de los mismos.

A partir de la investigación, se arribaron las conclusiones, las mismas que responden a los objetivos y las hipótesis planteadas; las sugerencias se elaboran teniendo en cuenta las posibilidad de realización de la investigación, así como las referencias bibliográficas y los anexos.

Esperamos que a partir de la realización del presente estudio, se enfatice el trabajo en aula a través de la aplicación de estrategias metodológicas para mejorar las habilidades motrices básicas, puesto que está demostrado; asimismo anhelamos que este trabajo sea un aporte para posteriores investigaciones.

Capítulo I

Problema de investigación

1.1. Planteamiento del problema.

Según la UNESCO (1980): El conocimiento de los juegos infantiles es uno de los medios de acceso más directo al medio natural en que viven y se expresan los niños. En efecto, en las actividades lúdicas, en las que el jugador produce lo que le interesa por gusto y no para una utilización funcional - distinción que hace el niño entre la actividad de caza y el juego de la caza - se integran, se viven y se transforman los datos ecológicos, culturales y psicológicos del grupo social. El comportamiento lúdico introduce al observador hasta las raíces del deseo del niño, en el juego se expresan las aspiraciones de invención, de competición, de comunicación o de destrucción. Los jugadores componen una sociedad infantil con su código, sus valores, sus ritos y sus símbolos. (p. 26). Lo antes mencionado contribuye en los niños de educación inicial para el desarrollo de sus habilidades motrices básicas puesto que es fundamental para el dominio de la lecto escritura esto es reforzado por Batalla (2000) quien sostiene que:

Las habilidades motrices básicas constituyen lo que podemos denominar como el “alfabeto” o si se quiere el “vocabulario básico” de nuestra motricidad, es decir serían los ladrillos, las piezas con la que podremos construir respuestas motoras más ricas, complejas y adaptadas (p.11)

Se afirma que el desarrollo de las habilidades motrices básicas constituye un elemento esencial en el desarrollo cognitivo, afectivo y social del niño. Es por eso que las políticas educativas de los países del mundo tratan de enfatizar en la educación de la primera infancia, por ejemplo: En Argentina, los objetivos de la educación inicial están establecidos desde las leyes que regulan el sistema educativo. Respecto al juego, la ley de educación nacional 10 explicita: Promover el juego como contenido de alto valor cultural para el desarrollo cognitivo, afectivo, ético, estético, motor y social, lo cual habilita su inclusión en los diseños curriculares y en la formación docente pero sin definir su relación con la enseñanza abriendo un espacio de ambigüedad para las propuestas curriculares. Asimismo, en Colombia las competencias para la vida tienen su fundamento en la primera

infancia, por ello, los niños y niñas deben desarrollar las habilidades que les permitan un conocimiento de sí mismos, de su entorno físico y social, así como la interacción con los demás. Es necesario que el proceso educativo cuente con proyectos pedagógicos basados en el juego, el arte y el lenguaje, que respondan a sus necesidades y potencialidades, propiciando el desarrollo de sus capacidades de autonomía, toma de decisiones, solución de problemas y de acción en su cultura para transformarla y enriquecerla. Al respecto Lora menciona que:

El movimiento es la base para el aprendizaje diario. Lo estático no nos ayuda a descubrir. La psicomotricidad busca desarrollar las capacidades motrices del niño a través de la exploración del cuerpo y la interacción con el medio ambiente; de esta manera el movimiento y la persona se relacionan y activan para llevar al niño a un desarrollo total y a un equilibrio en sus dimensiones: motriz, afectiva, cognitiva y social. (p.17)

En nuestro país el Ministerio de Educación ha determinado que la educación inicial obligatoria es desde los 3 hasta los 5 años de edad, poniendo énfasis en el juego para lograr aprendizajes significativos así como el desarrollo de su motricidad, más aún cuando se considera que un niño que ha desarrollado todas sus habilidades motrices es un niño con alta autoestima y es capaz de realizar diversas actividades con dominio de razonamiento en función al dominio de su lateralidad entre otros aspectos que cubre la percepción de su naturaleza.

Miranda (2010) define que:

La actividad lúdica es la manifestación del cúmulo de energía de los individuos a través de diversas actividades realizadas por infantes, adolescentes, jóvenes, adultos o ancianos quienes al ser partícipes de las diferentes modalidades de la lúdica, experimentan en cuerpo propio el placer de sentir estimulada alguna parte o en conjunto su estructura corporal. (p. 54)

Batalla (2000) define que:

Las habilidades motrices básicas constituyen lo que podemos denominar como el “alfabeto” o si se quiere el “vocabulario básico” de nuestra motricidad es decir serían los ladrillos, las piezas con los que podremos construir respuestas motoras más ricas, complejas y adaptadas. (p.11)

Sin embargo, es necesario consolidar la importancia de generar espacios en la cual los estudiantes puedan desarrollar y madurar sus funciones motrices, lo mismo está fundamentado en las sugerencias del Diseño Curricular Nacional (DCN, 2008), sin embargo pareciera que la práctica pedagógica incide mayormente en la formación de valores, de relaciones sociales descuidando el desarrollo de las habilidades motrices básicas: Caminar, reptar, correr, saltar, girar y manejar objetos, necesarias para un óptimo desarrollo fisiológico desde la etapa inicial de su crecimiento. En los niños y niñas de educación inicial las actividades motrices se deben realizar en forma de juego, esto debe ser divertido para promover la participación de todos los estudiantes.

En la Institución Educativa N° 7094 “Sasakawa”- UGEL 01 del distrito de Villa el Salvador, se observó que los niños y niñas de 5 años muestran torpeza al realizar actividades motrices como: trepar, girar, reptar, lanzar y coger objetos, además están limitados a movimientos de juegos controlados dentro del aula de manera instruccional. Asimismo la docente no realiza actividades motrices sino juegos libres que son ejecutados dentro del aula y a veces en el patio sin ninguna intención pedagógica, preocupándose más por el desarrollo de otros conocimientos debido a la presión de los padres de familia para que sus hijos aprendan a leer y escribir; olvidando que importante es, que los niños desarrollen sus habilidades motrices básicas a través de actividades lúdicas puesto que es fundamental para el dominio de la lecto escritura.

Ante ello el grupo investigador propone estrategias metodológicas de actividades lúdicas que constan de juegos motrices: Desplazamiento, salto,

giro, manejo y control de objetos que favorecen el desarrollo de las habilidades motrices básicas.

1.2. Formulación del problema

1.2.1. Problema general

¿Cuál es la influencia de la actividad lúdica en el desarrollo de las habilidades motrices básicas de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 7094 Sasakawa UGEL 01?

1.2.2. Problemas específicos

Problema específico 1.

¿Cuál es la influencia de la actividad lúdica en el desplazamiento de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 7094 “Sasakawa” UGEL 01?

Problema específico 2.

¿Cuál es la influencia de la actividad lúdica en el salto de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 7094 “Sasakawa” UGEL 01?

Problema específico 3.

¿Cuál es la influencia de la actividad lúdica en el giro de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 7094 “Sasakawa” UGEL 01?

Problema específico 4.

¿Cuál es la influencia de la actividad lúdica en el manejo y control de objetos de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 7094 “Sasakawa” UGEL 01?

1.3. Justificación

Considerando la importancia del desarrollo humano especialmente en la primera infancia así como incluyendo los procesos de la psicomotricidad dentro del área de Personal Social, en la investigación se presenta las siguientes justificaciones.

Justificación legal

En el Diseño Curricular Nacional -2009, señala que son objetivos de la educación desarrollar aprendizajes en los campos de la ciencia, la cultura, el arte, la educación física y el deporte. Finalmente se fundamenta en el reglamento interno de la Institución Educativa en la cual se establece la aplicación e innovación del aprendizaje. Lo mismo se refrenda en la carta internacional sobre el derecho del niño a recibir una educación acorde a su realidad, en la cual pueda estar preparado para una oportunidad sin distinción alguna.

Justificación metodológica

Metodológicamente se aporta instrumentos que sirvan de guía en la práctica de la psicomotricidad y la evaluación de ellas para realizar el seguimiento y control de las actividades propias de la vida del niño sin embargo la inducción es el medio en la cual debe plasmarse por fases de control en el movimiento espacial, temporal, así como las habilidades de aprehensión y control de objetos con las manos, con el cuerpo, por ello se considera importante someter a prueba un conjunto de procesos para determinar su real importancia con una investigación de tipo aplicada que permita la manipulación de la variable para mejorar el estado inicial de las habilidades motrices básicas.

1.4. Limitaciones

El estudio encontró limitaciones para el desarrollo en general en los siguientes aspectos:

Se presentó limitaciones en la aplicación del pretest con respecto a la muestra de estudio 25 niños de 5 años del aula rojo quienes no demostraron respeto por los acuerdos establecidos, por lo cual aplicamos estrategias a través de dinámicas para despertar su interés. Asimismo para la construcción del marco teórico por la escasa información y la búsqueda de los antecedentes nacionales, por lo que se utilizó fuentes de internet, biblioteca virtual y libros.

1.5. Antecedentes

1.5.1. Antecedentes internacionales

Tinedo (2012) realizó la investigación de titulada *“Diseño de estrategias pedagógicas orientadas al estímulo de la práctica deportiva en los niños y niñas del centro de educación inicial “Carlos José Bello” Valle de la Pascua, Estado Guárico*, para obtener el grado de Magister Scientiarum en educación inicial, siendo el objetivo principal diseñar estrategias pedagógicas orientadas al estímulo de la práctica deportiva en los niños y niñas. Se obtuvieron los siguientes resultados: Las habilidades motoras básicas son las destrezas generales, que asientan las bases de actividades motoras más avanzadas y específicas, como son las deportivas. Correr, saltar, lanzar, agarrar, dar patadas a un balón, escalar, saltar a la cuerda y correr a gran velocidad. Se realizó una encuesta siendo los ítems la ejercitación de las habilidades motoras la cual se obtuvo que el 32% de los docentes encuestados realiza esta actividad el 47% a veces incorporan estos aspectos en el diseño de las mismas, y un 21% que nunca lo hace.

La conclusión del grupo investigador indicó que: Existen docentes de educación inicial que no aplican estrategias recreativas pedagógicas orientadas al estímulo de la práctica deportiva en el aula, debido a que no las consideran importantes para el desarrollo del proceso de aprendizaje; además de carecer de los conocimientos y herramientas para su construcción y aplicación. En este sentido es necesario indicar, que un porcentaje significativo no conoce las ventajas y beneficios que aporta este tipo de estrategia para el desarrollo, socialización, aprendizaje y salud de los y las estudiantes. Entre los beneficios que aporta la aplicación de estrategias pedagógicas para el estímulo de la práctica deportiva, están: Desarrollo integral, mejor socialización y comunicación, mayor capacidad de resolución de problemas, fortalecimiento de la salud, optimización del proceso de aprendizaje, el cual adquiere un carácter integral.

Palomo (2012) en la tesis titulada: *“Diseño de estrategias metodológicas para fortalecer el desarrollo de la motricidad en los niños y niñas del jardín de infancia Bolivariano 12 de octubre de Valle de la Pascua Estado Guárico”*, para optar el grado de Magister en Sciantaurum en educación inicial, el objetivo de la investigación fue diseñar estrategias metodológicas para el fortalecimiento del desarrollo de la motricidad.

De acuerdo con los resultados alcanzados en la presente investigación se evidenció que: El 8% de los docentes si realizan la actividad de correr y ejercitarse mientras que en la estrategia de salto el 92%, no utilizan estrategia. Lo que indica que la totalidad de docentes no utilizan esta estrategia para favorecer el movimiento en los educandos así como también el 100% de los docentes respondió que no realizan actividades de lanzamientos para que los niños y niñas lancen o reciban pelotas así mismo el 100% de los docentes respondió que no realizan actividades de patear pelotas. Lo que indica, que la totalidad de los docentes no utiliza como actividad el patear o recibir pelotas con los pies para que los niños y niñas desarrollen el dominio progresivo de sus miembros inferiores.

El grupo investigador concluyó que los niños, necesitan que se les facilite el desarrollo progresivo del dominio de su cuerpo y sus movimientos, ya que en la mayor parte del tiempo están sentados coloreando sin participar en actividades deportivas y recreativas fuera del aula, lo que trae como consecuencia, que no ejerciten apropiadamente los grandes grupos musculares necesarios para la coordinación motora gruesa a su vez se evidenció que no se utiliza el juego en las actividades diarias, debido a que el espacio de las aulas es muy reducido. Por otra parte, los docentes no incluyen en su planificación actividades como patear, recibir pelotas, lanzar pelotas, saltos o correr en diferentes direcciones, lo que indica que no se están realizando estas actividades para desarrollar de manera eficaz la motricidad gruesa.

Baque (2013) realizó la investigación de titulada *“Actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa de niños y niñas de primer año de educación básica de la unidad educativa fiscomisional Santa María del FIAT, parroquia Manglaralto, provincia de Santa Elena, periodo lectivo 2013-2014”*, para obtener el grado de maestría, cuyo objetivo fue definir la importancia del desarrollo de motricidad gruesa por medio de actividades lúdicas: coordinación, equilibrio y lateralidad.

Los resultados alcanzados en la presente investigación fueron: En la habilidad caminar un 38% son pocos los niños que presentan inconvenientes, mientras que un 12% son muchos los niños con problemas y el 50% no tiene dificultades. Ante esto la mayoría de los profesores, el 90% han manifestado que es de suma importancia la implementación de actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa, pero están conscientes de que ese trabajo debe de realizarlo una persona que se encuentre capacitada y sea preparada en el deporte y la recreación.

El grupo investigador concluye que: Si los infantes no reciben las actividades lúdicas y los juegos, de manera organizada y planificada para el desarrollo motor no tendrán un desarrollo de manera acertada en la

coordinación, el equilibrio y la lateralidad así mismo los padres de familia dejan toda la obligación a la escuela olvidándose que todo empieza en casa como el desarrollo motor, las primeras orientaciones, al igual que la educación.

Ramírez (2011) realizó la investigación de titulada *“Propuesta didáctica a partir de los fundamentos básicos del fútbol que contribuyan al desarrollo de las habilidades motrices en la escuela de fútbol nueva vida con niños de 9 a 10 años”*, para obtener el grado de maestría teniendo como objetivo principal desarrollar por medio de prácticas, una propuesta didáctica que favorezca el desarrollo motriz del niño mediante los fundamentos básicos del fútbol.

El grupo investigador llegó a las siguientes conclusiones: A la edad de 9 a 10 años el aparato locomotor se desarrolla ya más equilibradamente, la coordinación motriz mejora, se desarrolla más el sentido de colectividad, ahora se puede emplear más los juegos de grupo y equipo. Podemos empezar a mejorar la coordinación consolidando y ampliando las experiencias motrices ya existentes a través de juegos que a su vez favorecen la capacidad de aprendizaje motriz, su aplicación dirigida es más importante que el afán de perfeccionar la técnica pudiéndose evidenciar al transcurrir las sesiones de clase observándose mejoría en la mayoría de los estudiantes puesto que inicialmente no podían realizar unos ejercicios de coordinación básicas con facilidad.

Vera (2013) realizó la investigación titulada *“Incidencia de las habilidades motrices locomotoras y de proyección/recepción en el desarrollo autónomo del Párvulo”*, para obtener el grado de maestría, se tuvo como objetivo determinar la incidencia de la estimulación a temprana edad, mediante actividades motrices básicas locomotoras y de proyección/recepción en el desarrollo de la autonomía.

Los resultados alcanzados en la presente investigación fueron: Que se realizaron dos periodos de evaluaciones, el primero se basó en un diagnóstico, que tuvo como objetivo evidenciar la etapa motriz y autónoma de los niños, en la segunda etapa se procedió a realizar una intervención, con la finalidad de identificar posibles progresos en sus habilidades motrices básicas, conjuntamente se pretendió evidenciar como pueden incidir en el desarrollo de su autonomía. Las habilidades motrices fundamentales de locomoción y de proyección/recepción, correspondiente al primer nivel de transición, del núcleo de autonomía. El cual manifiesta que a estas edades, los niños deberían ejecutar las diferentes acciones y/o actividades que se midieron en la pauta de evaluación respectiva a esta parte.

1.5.1. Antecedentes nacionales

Angeldonis y Monge (2013) realizaron la investigación titulada: *Efectos del programa de psicomotricidad “Jugando mejoro mis destrezas” para el desarrollo de la coordinación motora gruesa en niños de 3 años de la I.E.I. Parroquial Nazareth 2012*, para obtener el grado de Maestría en educación siendo el principal objetivo determinar como la aplicación del programa de psicomotricidad que influye en el desarrollo de la coordinación motora gruesa. Los resultados que se obtuvieron fueron: En el pretest 92% de los niños no han logrado la dimensión “Disociación coordinación dinámica” debido a que los niños les falta afianzar las actividades de reptar, saltar, caminar en puntas de pie y hacia los costados, correr con obstáculos por lo tanto se observó que un 8% tuvo un logro en el desarrollo de las actividades mencionadas y en el posttest mejoraron satisfactoriamente obteniendo como resultado el 75% en la dimensión “Disociación coordinación dinámica”.

Dado los resultados de la investigación el grupo investigador concluye: La aplicación del programa de psicomotricidad “Jugando mejoro mis destrezas” influye significativamente en el desarrollo de la coordinación motora gruesa contribuyendo a afianzar el control de sus movimientos corporales de los segmentos gruesos (cabeza, tronco, brazos y piernas)

dando firmeza, seguridad y armonía en su cuerpo, reforzar la estabilidad del control del equilibrio en su esquema postural dando seguridad para las siguientes actividades futuras que tengan mayor grado de dificultad según su edad, sin embargo, los niños mejoraron sus movimientos de las extremidades superiores e inferiores (brazos y piernas); los cuales los realizaron coordinando los movimientos del cuerpo impulso, fuerza y velocidad para fortificarlo.

Laguna (2013) realizó la investigación titulada: *“Aplicación del juego en el desarrollo cognitivo de la psicomotricidad en niños de 5 años del nivel inicial en la Institución Educativa N° 1017 “Inmaculada concepción” Ugel N° 02 Rímac -2013”*, para obtener el grado de Magister en educación siendo el principal objetivo determinar la influencia de los juegos en el desarrollo cognitivo de la psicomotricidad. El grupo investigador concluyó de la siguiente manera: Que el sistema de juego aplicado en las I.E. Iniciales no permitió un mayor desarrollo de la psicomotricidad cognitiva de los niños vinculados al programa asimismo la elaboración de un sistema de juegos alternativos favorecieron el desarrollo motor en los niños elevando su nivel de actividad cognitiva, permitiendo orientar el desarrollo de las acciones motrices. Con respecto a la programación curricular aplicado por los docentes del nivel inicial, no influye psicomotricidad cognitiva, desarrollo de la comunicación ni la conciencia corporal motivo por el cual no satisface en toda medida, las expectativas del desarrollo psicomotor, por ese motivo se realizó la ejecución del programa de juegos siendo factible pero debe hacerse reajustes porque no se hallaron diferencias significativas entre las evaluaciones de entrada y salida, notándose que no hubo un incremento en la prueba de salida como consecuencia del programa de juegos.

Pejerrey y Rutty (2013) realizaron la investigación titulada: *“El juego y su influencia en el desarrollo motor en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial 180 Santa Clara-2012”*, para obtener el grado de Magister en educación en la Universidad César Vallejo, cuyo objetivo fue determinar la influencia del juego en el desarrollo motor. Los resultados

alcanzados en la presente investigación fueron: Con lo que respecta en la habilidad caminar se evidenció inicialmente en el grupo experimental conformado por 30 niños sólo el 28.1% de ellos llegó a un nivel de logro óptimo; en la habilidad correr sólo el 56.3% a un nivel de logro medio; en la habilidad reptar sólo el 26.1% alcanzó el nivel óptimo, en el indicador saltar sólo el 34.4% alcanzó un nivel óptimo, en el indicador lanzar y capturar solo el 3.1% alcanzó un nivel óptimo, mientras que en el post test lograron un promedio de 85% a más. El grupo investigador llegó a la conclusión que el juego influye positivamente en el desarrollo motor fino y grueso.

Zúñiga y Chocano (2013) realizaron la investigación titulada: *“Relación entre la psicomotricidad y el desarrollo de las habilidades motrices en los niños de 5 años de I.E.P. “El Milagro” de surquillo, 2013, para obtener el grado de Magister en educación siendo el principal objetivo determinar la relación entre el equilibrio corporal y el desarrollo de las habilidades motrices.*

Los resultados y conclusiones fueron: Que no existe correlación entre las variables como lo demuestra el Rho de Spermande-,092 y una significancia estadística de $p=0,516$, asimismo no existe correlación entre las variables equilibrio corporal y el desarrollo de las habilidades motrices como lo demuestra el Rho de Sperman de-,042 y una significancia estadística de $p=0,765$, como también las variables tonicidad y el desarrollo de las habilidades motrices donde no existe correlación entre las variables como lo demuestra el Rho de Sperman de-,026y una significancia estadística de $p=0,855$, donde se aceptó las hipótesis nulas y se rechazó las hipótesis del alternas.

Rivera (2009) realizó la investigación titulada: *“Influencia de la aplicación de estrategias didácticas en la motricidad gruesa en los niños de 5 años del programa no escolarizado de educación inicial “Niño Jesús” del grupo 9, 1er sector del distrito de Villa el Salvador, para obtener el grado de maestría educación, presentó como objetivo determinar la relación de la aplicación de estrategias didácticas en la motricidad gruesa.*

Los resultados y conclusiones fueron: Con respecto a la habilidad de coger objetos se encontró que solo el 23% de niños cogía bien los objetos, y el 67% lo hacía de forma regular, en relación a correr; muy rápido en el 43% y rápido en el 50%, se arrastra mucho en el 23% y regular en el 73%, en cuanto al gateo se encontró que gatean mucho en el 47% y regular en el 50% finalmente realiza desplazamiento en el 27% y regular en el 70%. Mientras que en el pos test los niños lograron un promedio de 90%. Los aspectos de la motricidad gruesa más desarrollada por los niños fueron en el control sobre su cuerpo, el gateo, realiza movimiento del tronco, corre libremente, realiza movimientos del brazo, imita acciones y camina sin tropezar.

1.6. Objetivos

1.6.1. General

Determinar la influencia de la actividad lúdica en el desarrollo de las habilidades motrices básicas de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 7094 “Sasakawa” UGEL 01.

1.6.2. Específicos

Objetivo específico 1.

Determinar la influencia de la actividad lúdica en el desplazamiento de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 7094 “Sasakawa” UGEL 01.

Objetivo específico 2.

Determinar la influencia de la actividad lúdica en el salto de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 7094 “Sasakawa” UGEL 01.

Objetivo específico 3.

Determinar la influencia de la actividad lúdica en el giro de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 7094 “Sasakawa” UGEL 01.

Objetivo específico 4.

Determinar la influencia de la actividad lúdica en el manejo y control de objetos de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 7094 “Sasakawa” UGEL 01.

Capítulo II

Marco teórico

2.1. Actividad lúdica

2.1.1. Fundamentos teóricos de la actividad lúdica.

A continuación presentamos los fundamentos teóricos desde la perspectiva del Diseño Curricular Nacional (2009) que nos da a conocer los principios del enfoque del nivel inicial que en el presente trabajo nos referimos específicamente:

Principio de movimiento: Todo niño necesita libertad de movimiento para desplazarse, expresar emociones, aprender a pensar y construir su pensamiento. El movimiento es fundamental durante los primeros años de vida, especialmente porque está relacionado al desarrollo de sus afectos, a la confianza en sus propias capacidades y a la eficacia de sus acciones. La libertad de movimiento es para el niño, la posibilidad desde que nace, de interrelacionarse con su entorno para descubrir y experimentar con todo su cuerpo sus propias posturas y acciones motrices. A través del movimiento su cuerpo experimenta sensaciones con las que aprende a regular sus impulsos. La libertad de movimiento requiere de un espacio adecuado, vestimenta cómoda, suelo firme y juguetes u objetos interesantes para él. A partir del desarrollo motor se sientan las bases de su desarrollo intelectual.

Principio de juego libre: Todo niño, al jugar aprende. Por su naturaleza eminentemente activa, los niños necesitan el juego para construir su propia subjetividad e identidad. A temprana edad, el juego es particularmente corporal y sensorio motor, lo que permite el desarrollo de la motricidad, estructuración de su esquema corporal y del espacio, así como el conocimiento y la comprensión progresiva de la realidad. Es vehículo de expresión, elaboración y simbolización de deseos y temores. En los primeros años el juego debe ser libre, espontáneo, creado por el niño y a iniciativa de él. El niño puede y sabe jugar con sus propios recursos, sin embargo necesita de un adulto que lo acompañe y prepare las condiciones materiales

y emocionales para que pueda desplegar su impulso lúdico en diferentes acciones motrices. (p.9)

Los niños al jugar, aprenden; es decir, cuando un niño actúa, explora, proyecta, desarrolla su creatividad, se comunica y establece vínculos con los demás, se está desarrollando y, en definitiva, se transforma el mundo que lo rodea en esto consiste el aprendizaje.

2.1.2. Definición de la Actividad Lúdica

Actividad

Diccionario ABC (2007) define que:

La actividad es aquella situación que mediatiza la vinculación que el sujeto tiene con el mundo que lo rodea poniendo en términos un poco más formales, la actividad es el conjunto de fenómenos que presentan la vida activa, como son los instintos, los hábitos la voluntad y las tendencias, entre otros y que son junto a la sensibilidad y la inteligencia las partes fundamentales de la psicología clásica. (p. 14)

Se entiende por actividad al conjunto de acciones que el ser humano realiza en un su vida cotidiana.

Lúdico o juego

Todos los niños del mundo juegan, y esta actividad es tan preponderante en su existencia que se diría que es la razón de ser de la infancia. Efectivamente, el juego es vital; condiciona un desarrollo armonioso del cuerpo, de la inteligencia y de la afectividad. Al respecto

Vygotsky (1924) manifiesta:

El juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales. (p.123)

Vygotsky establece que el juego es una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio.

Ortiz (2005) define al juego como: “Actividad amena de recreación que sirve para desarrollar capacidades mediante una participación activa y afectiva de los estudiantes, por lo que en este sentido el aprendizaje creativo se transforma en una experiencia feliz”. (p.2)

Se define al juego como un conjunto de actividades divertidas, agradables, con o sin reglas que permiten al niño socializarse con sus pares y otros. Fomenta la práctica de valores como: El respeto, compañerismo y la tolerancia así mismo podemos afirmar que el niño logra aprendizajes significativos a través del juego.

Actividad lúdica

La actividad lúdica es uno de los mejores medios que utiliza el docente como parte de la recreación, ya que es una importante vía de comunicación social, brinda además la oportunidad de conocer nuestras limitaciones y posibilidades.

Los niños y niñas realizan actividades lúdicas relacionadas al juego, en el cual descargan energías al realizarlas y sienten placer jugando.

Omeñaca y Vicente (2010) citando a Miranda (2010) define a la actividad lúdica como:

La manifestación del cúmulo de energía de los individuos a través de diversas actividades realizadas por infantes, adolescentes, jóvenes, adultos o ancianos quienes al ser partícipes de las diferentes modalidades de la lúdica, experimentan en cuerpo propio el placer de sentir estimulada alguna parte o en conjunto su estructura corporal. (p. 54)

Según Huizinga (1987) menciona que:

La actividad lúdica permite canalizar constructivamente la innata inclinación del niño hacia el juego, quien a la vez que disfruta, se recrea y aprende. Debe seleccionar juegos formativos y compatibles con los valores de la educación. Sus variantes son los juegos vivenciales o dinámicos. (p.64)

Se puede considerar al juego como la actividad más importante de la infancia. A través del juego se desarrollan una serie de hábitos intelectuales, físicos, morales, sociales, etc., que tendrán trascendencia en toda la vida del ser humano. En este sentido la vida de los niños es el juego, el pleno disfrute de su libertad de movimiento y se muestra de manera pura, transparente y limpia en su vida lúdica.

Se define a la actividad lúdica como un proceso asociado a la práctica del juego siendo una actividad espontánea que exige el cumplimiento de una o varias reglas.

2.1.3. Estrategias metodológicas.

Blanchard y Muzás (2005) define a las estrategias metodológicas como:

Un medio de las que dispone el profesorado para ayudar a que el alumnado, de forma individual y de modo grupal, realice su propio itinerario de la manera más provechosa posible para su crecimiento y para el desarrollo de sus capacidades. Se integra en la programación y se desarrollan en cada unidad de experiencia, explicitando el sentido de proceso de la experiencia educativa. (p. 93).

Las estrategias metodológicas son los recursos que utiliza el docente para realizar un mejor proceso de enseñanza-aprendizaje procurando en los niños y niñas el trabajo individual y grupal ya que son los protagonistas de su aprendizaje.

Asimismo Veglia (2007) define que:

Las estrategias metodológicas deben ser congruentes con la estructura científica de los contenidos a enseñar y adaptada a la estructura cognoscitiva del sujeto que lo recibe. No hay métodos únicos e ideales; en cada institución existe la posibilidad de estructurar la realidad educativa de una u otra manera. La metodología varía según la materia, los alumnos, el profesor, los objetivos y el contexto. (p.72)

Puntualizando el Blog de formación inicial docente refiere que:

Las estrategias metodológicas para la enseñanza son secuencias integradas de procedimientos y recursos utilizados por el formador con el propósito de desarrollar en los estudiantes capacidades para la adquisición, interpretación y procesamiento de la información; y la utilización de estas en la generación de nuevos conocimientos, su aplicación en las diversas áreas en las que se desempeñan la vida diaria para, de este modo, promover aprendizajes significativos. Las estrategias deben ser diseñadas de modo que estimulen a los estudiantes a observar, analizar, opinar, formular hipótesis, buscar soluciones y descubrir el conocimiento por sí mismos. (p.1)

Se entiende por estrategias metodológicas a los medios que utiliza el docente para motivar y despertar el interés de los estudiantes. Ayuda a desarrollar capacidades y promover aprendizajes significativos en los niños.

2.1.4. Sesiones de aprendizaje

Para una mejor orientación a los docentes el Ministerio de Educación creó el portal Perú Educa, quien refiere que: “La sesión de aprendizaje es el conjunto de situaciones que cada docente diseña, organiza con secuencia lógica para desarrollar un conjunto de aprendizajes propuestos de la unidad didáctica”

Se entiende por sesiones de aprendizaje al conjunto de estrategias metodológicas, con una secuencia lógica, que permite en los estudiantes la construcción de sus propios aprendizajes.

Estructura de la sesión de psicomotricidad en el nivel inicial.

Para el desarrollo de una sesión de psicomotricidad se requiere seleccionar competencias, capacidades e indicadores.

Competencia

Gimeno y otros(2008) define que: “La competencia es una cualidad que no solo se tiene o se adquiere sino que se muestra y demuestra, que es operativa para responder a demandas que en un determinado momento pueden hacerse a quienes las poseen” (p. 37), de la misma manera Rychen y Tania (2004) refieren que: “La competencia es un concepto holístico que integra la existencia de demandas externas, los atributos personales (incluida la ética y los valores) así como el contexto. Es la combinación de conocimientos, destrezas y actitudes adecuadas para afrontar una determinada situación”. (p. 21)

Asimismo el marco de las rutas de aprendizaje (2013) puntualiza que: “La competencia expresa un saber actuar en un contexto particular, en función de un objetivo o la solución de un problema. Expresa lo que se espera que los estudiantes logren al término de la EBR”. (p.12)

Se entiende por competencia al conjunto de capacidades que desarrolla el estudiante para ser capaz de solucionar problemas que se presenten en su vida cotidiana.

Capacidad

Para conceptualizar a la capacidad mencionamos a los siguientes autores:

Castillo (2003) manifiesta que: “La capacidad es el potencial que cada alumno posee y que es necesario estimular, desarrollar, actualizar, para convertir en competencias” (p. 44). Chuquisengo y otros (2005) definen la capacidad como: “La habilidad general que utiliza o puede utilizar un aprendiz para aprender, cuyo componente fundamental es cognitivo. Su logro en el alumno es posible en razón del dominio de más de dos destrezas por él mismo” (p. 21), como también el marco de las rutas de aprendizaje (2013) refiere que: “Las capacidades son los diversos recursos para ser seleccionados y movilizados para actuar de manera competente en una situación pueden ser de distinta naturaleza. Expresan lo que se espera que los estudiantes logren al término de la EBR”. (p.12)

Se entiende que la capacidad es un conjunto de habilidades y actitudes que posee cada estudiante y que son necesarias para actuar de manera competente en una situación problemática.

Indicadores

Según el marco de las rutas de aprendizaje (2013) define que: “Los indicadores son enunciados que describen señales o manifestaciones en el desempeño del estudiante, que evidencian con claridad sus progresos y logros respecto de una determinada capacidad”. (p.12). Asimismo Miranda (2005) indica que: “Los indicadores de logro son hechos concretos verificables como medibles, evaluables establecidos a partir de cada objetivo” (p. 163) por otro lado Heredia (2001) define al indicador como: “Una mediada utilizada para cuantificar la eficiencia y/o eficacia de una actividad o proceso”. (p.60)

Se define que los indicadores son instrumentos observables y medibles que manifiestan los progresos y logros de aprendizaje en los estudiantes.

Secuencia metodológica de la sesión de psicomotricidad

La escuela juega un papel predominante en el desarrollo de las habilidades motrices básicas siendo importante que el docente realice sesiones de psicomotricidad que permite al niño vivenciar su cuerpo explorándolo y realizando diversos movimientos.

“Nuestra práctica pedagógica es una búsqueda incesante. Permanece constantemente abierta. Abierta a la creatividad de los niños, abierta a la observación y al análisis de su comportamiento, abierta asimismo a nuestra propia creatividad que nos incita a proponerles no a imponerles nuevas direcciones de búsqueda que nos permitan sondear su verdadero interés”.
(Lapierre; B. Aucouturier)

Propuesta pedagógica

El Ministerio de Educación (2009, p.167) propone para el nivel inicial, la secuencia metodológica de una sesión de psicomotricidad siendo las siguientes:

Asamblea o inicio: Los niños, niñas y la educadora se ubican en el espacio formando un círculo, se les presenta el material a utilizar y construyen juntos las reglas o normas a tener en cuenta en lo que se refiere al uso de los materiales, el uso del espacio y el respeto a sus compañeros.

Desarrollo o expresividad motriz: Se invita a los niños y niñas que hagan un reconocimiento del espacio, acompañados, de preferencia, por un ritmo que el educador marca con algún instrumento de percusión. Se recomienda que primero sean ritmos lentos y que luego se vaya incrementando la rapidez de los mismos. Luego se explora de manera libre el material a utilizar y las diversas posibilidades de movimiento de su cuerpo, de su uso con o sin desplazamiento. Se propician actividades de relación con los pares, utilizando el movimiento corporal.

Relajación: La educadora propicia un clima de tranquilidad, donde los niños eligen un lugar acogedor en el espacio para echarse e ir normalizando, con

ayuda de la educadora, su respiración, después de la experiencia de movimiento corporal vivida.

Expresión gráfico-plástica: Los niños expresan a través de diferentes técnicas, como el dibujo o la pintura, lo que hicieron durante el desarrollo de la actividad corporal.

Cierre: La educadora, al recoger los trabajos de los niños, les preguntará sobre su producción, felicitándolos y animándolos a seguir. Luego los colocará en un lugar visible, para que lo aprecien todos los niños del aula.

2.2. Habilidades motrices básicas

2.2.1. Habilidad

Díaz (1999) sostiene que: “La habilidad es una superación constante y progresiva de diferentes niveles o estadios que van de lo más simples y sencillos a los más complejos y específicos” (p. 57). Por su parte Kanapp (1963), refiere que: “Una habilidad es la capacidad adquirida por aprendizaje, de producir unos resultados previstos con el máximo de aciertos y frecuentemente con el mínimo de costo en tiempo, energía o ambas cosas” (p. 52)

Se entiende por habilidad a la aptitud que tiene el individuo para realizar alguna actividad. Una persona hábil logra alcanzar sus objetivos con éxito.

2.2.2. Habilidades motrices

Pérez (2006) “La habilidad motriz es la capacidad o disposición natural para realizar ciertos trabajos o actividades” (p. 17)

Bennassar y otros (2003) “La habilidad motriz se refiere a un sistema de movimientos coordinados en función de un resultado o una intención. Las

habilidades surgen de la combinación de patrones de movimientos que introducen el trabajo global y segmentario del cuerpo” (p.44).

Al hablar de habilidad motriz lo vinculamos con la coordinación de movimientos gruesa y fina del cuerpo, la cual permitirá al niño realizar actividades sencillas o complejas según su grado de madurez.

Díaz (1999) define que:

Las habilidades motrices son capacidades adquiridas por aprendizajes que pueden expresarse en conductas determinadas en cualquier momento en que son requeridas con un mayor o menor grado de destreza. Por tanto para ser hábil en alguna acción motriz es necesario contar previamente con la capacidad potencial necesaria y con el dominio de algunos procedimientos que permitan tener éxito de manera habitual en la realización de dicha habilidad. (p. 54)

Las habilidades motrices se refieren a las acciones motrices a través del movimiento con el cuerpo, que realiza el ser humano desde su nacimiento y que va madurando en el transcurso de su vida.

2.2.3. Habilidades motrices básicas

Las habilidades motrices básicas juegan un papel muy importante, porque influye en el desarrollo intelectual, afectivo y social del niño, favoreciendo la relación con su entorno y tomando en cuenta las diferencias individuales, necesidades e intereses de los niños y niñas.

Para su mejor entendimiento citamos a los siguientes autores:

Blázquez (2006) sostiene que:

Las habilidades motrices básicas constituyen la base de la ejecución motriz humana. Es decir, se trata de aquellos elementos motrices, que combinados

y adaptados a diferentes condiciones de realización, darán lugar al nacimiento de las más variadas y especializadas posibilidades de respuesta motriz humana. El carácter básico de estas habilidades les venía conferido en tanto en cuanto servían para el desarrollo de respuestas motrices futuras más complejas y elaboradas.(p. 140).

Asimismo Batalla (2000) en su estudio sobre habilidades motrices plantea que:

“Las habilidades motrices básicas constituyen lo que podemos denominar como el “alfabeto” o si se quiere el “vocabulario básico” de nuestra motricidad es decir serían los ladrillos, las piezas con los que podremos constituir respuestas motoras más ricas, complejas y adaptadas” (p.11)

A partir de las habilidades motrices básicas el niño va adquiriendo mayor dominio de su cuerpo, por lo tanto Díaz (1999) define: “Las habilidades motrices básicas son todas aquellas conductas y aprendizajes adquiridos por una persona, estas se caracterizan por su inespecificidad y porque no responden a los modelos” (p.56-57). En la etapa de la infancia los niños desarrollan habilidades motrices básicas como: caminar, saltar, girar, reptar, trepar, etc. Como lo refiere Ruiz (1987):

Las habilidades y destrezas motrices básicas a diferencia de otras habilidades motrices más especializadas, resultan básicas “porque son comunes a todos los individuos ya que desde la perspectiva filogenética han permitido la supervivencia del ser humano y actualmente conservan su carácter de funcionalidad y porque son fundamento de posteriores aprendizajes motrices (deportivos o no deportivos) (p.157)

Se entiende por habilidades motrices básicas a las acciones motrices fundamentales que realiza el ser humano, desde su nacimiento y en la infancia como: caminar, correr, saltar, girar, trepar, reptar, etc. A partir de las habilidades motrices básicas el ser humano podrá realizar habilidades más complejas.

2.4. Clasificación de las habilidades motrices básicas

Según Batalla (2000) clasifica las habilidades motrices básicas en:

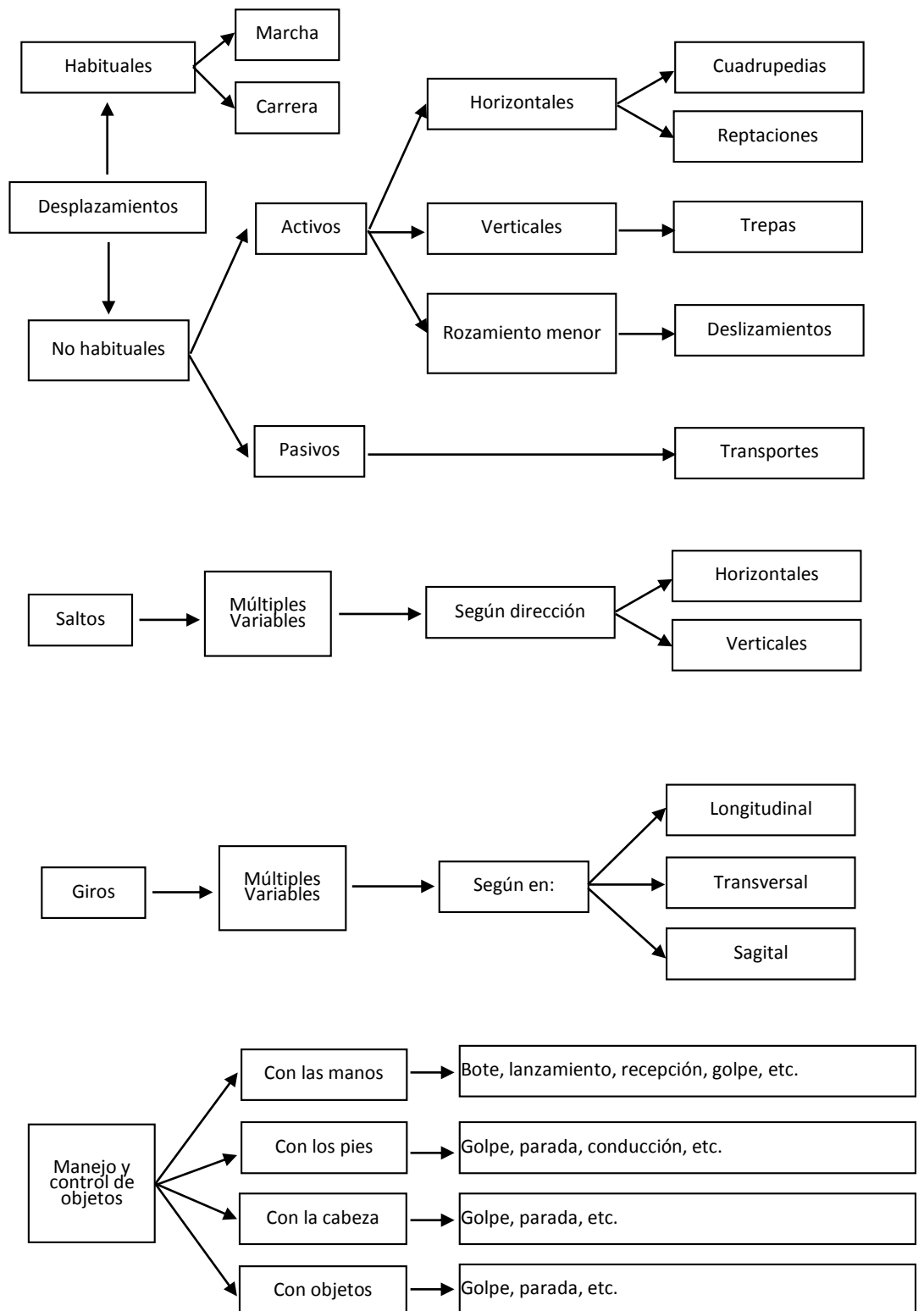


Figura 1.- Clasificación de las habilidades motrices básicas según Batalla (2000)

2.2.5. Dimensiones de las habilidades motrices básicas.

Dimensión 1: Desplazamiento

Según Batalla (2000) define al desplazamiento como:

Aquellas habilidades cuya función es la traslación del sujeto de un punto a otro del espacio. Distinguimos los desplazamientos habituales (marcha y carrera) de desplazamientos no habituales. Dentro de estos últimos se diferencia entre desplazamientos activos (horizontales y verticales) y desplazamientos pasivos. (p. 13).

Villada, y otros (2002) define al desplazamiento como:

La acción de cambiar el cuerpo de lugar en el espacio. Son movimientos naturales y característicos de todos los seres vivos. Cuando realizamos desplazamientos utilizamos el movimiento de todo el cuerpo o de algunos segmentos. En los desplazamientos hacemos intervenir nuestra coordinación neuromuscular y nuestro ajuste y control de movimiento. Los desplazamientos se llevan a cabo: Como consecuencia del empleo de la fuerza y el movimiento de nuestras piernas y brazos. Además como resultado de la acción de choque o del empuje de otro cuerpo sobre el nuestro. (p.248)

Se define al desplazamiento como el traslado de un punto a otro utilizando el movimiento corporal de manera natural. Es una de las habilidades básicas más importantes porque en ellas se fundamenta gran parte de las habilidades motrices básicas.

La dimensión desplazamiento se divide en desplazamientos habituales y no habituales según la clasificación de las habilidades motrices básicas. (Batalla, 2000).

Desplazamientos habituales

Entre los desplazamientos habituales tenemos: Marcha y carrera.

Marcha

Batalla (2000) indica que: La marcha es aquella forma de desplazamiento en la que los pies se apoyan de forma sucesiva y alternativa sobre la superficie de desplazamiento impulsando el cuerpo del sujeto en una dirección determinada a diferencia de la carrera se caracteriza como ya hemos señalado con anterioridad por la existencia de una fase de doble apoyo (ambos pies simultáneamente en el suelo) y por la inexistencia de fase aérea (ambos pies simultáneamente en el aire). (p. 52)

Se entiende que la marcha es un desplazamiento donde utiliza los pies para trasladar el cuerpo, puede ser de puntas, de talones y sobre todo el pie.

Carrera

Al respecto Batalla (2000) manifiesta que: “La carrera es aquella forma de desplazamiento en la que los pies se apoyan de forma sucesiva y alternativa sobre la superficie de desplazamiento, impulsando el cuerpo del sujeto en una dirección determinada”. (p. 42)

Las habilidades motrices básicas como la marcha y la carrera son diferentes: En la carrera, se da lo que se conoce como fase de suspensión o fase aérea que es cuando los dos pies del sujeto se hallan en el aire. En la marcha, contrariamente a la carrera, se da una fase de doble apoyo que es cuando ambos pies se hallan en contacto con el suelo.

Así, cuando corremos hay un momento en el que los dos pies están en el aire mientras que cuando andamos esto no ocurre. Contrariamente, al caminar ambos pies están por unos instantes apoyados simultáneamente en el suelo cosa que no sucede al correr. La carrera está presente en la mayoría de los deportes y habilidades específicas.

Se entiende que la carrera es el desplazamiento que se utiliza el cuerpo, sobre todo las piernas y los brazos, en contacto con el suelo y el aire.

Desplazamientos no habituales

Entre los desplazamientos no habituales tenemos: reptar, trepar, transporte y cuadrupedia.

Reptar

La reptación es la primera habilidad motriz que el niño realiza. Al respecto López y otros (2006) afirman que:

Este esquema motor aparece en los primeros meses de vida del niño, constituyendo uno de los primeros medios de desplazamiento antes de ser capaz de mantenerse de pie. Posteriormente, en la edad escolar, este esquema, constituye un contenido importante que desarrollar debido a que acostumbran a ser inusuales en el repertorio motriz cotidiano y acostumbran a tener un componente lúdico relevante, sobre todo la acción de rodar. (p. 56).

Por otro lado, Batalla (2000) al respecto manifiesta:

Reptar es desplazarse con el tronco en contacto con la superficie de desplazamiento. Al igual que ocurría en las cuadrupedias dentro de las reptaciones se da una alta gama de posibilidades de ejecución en función de los siguientes aspectos: La posición del cuerpo (tendido prono o supino) la participación de los diferentes segmentos en el desplazamiento (solo brazos, sólo piernas, brazos y piernas), la participación del tronco en el desplazamiento (activa o pasiva), la superficie por la que tiene lugar el desplazamiento (suelo, bancos, etc.). (p. 54-55)

Se entiende a la acción de reptar como el desplazamiento del cuerpo utilizando brazos, piernas y tronco en diferentes posiciones como: reptar de vientre, de espaldas e impulsándose con los codos.

Trepar

López y otros (2006) indican que:

La acción de trepar también aparece en la primera infancia como un movimiento más de tipo reflejo. Posteriormente, en la etapa infantil y primaria este esquema constituye una fuente de recursos importantes en el desarrollo de la motricidad del individuo. La adquisición de las técnicas para trepar frecuentemente representa un descubrimiento y una conquista totalmente personales del niño. En las fases iniciales de aprendizaje del esquema, el alumno tiene que ser guiado en sus movimientos con la ayuda directa del maestro.

En tal sentido Batalla (2000) sostiene que:

“Las trepas son como unas cuadrupedias en las que la dirección principal del desplazamiento es la vertical. Es muy difícil dar una descripción técnica de esta familia de habilidades, ya que su ejecución variará mucho en función del entorno donde se realice”. (p.56)

Es un tipo de desplazamiento donde intervienen principalmente los brazos y las piernas que sirven de soporte al cuerpo y ayuda a dar un movimiento de avance en cualquier superficie de trepa sean una pared o cualquier otra superficie.

Transportes

López y otros (2006) nos dicen que:

Los transportes son aquellos desplazamientos en los que el sujeto se ubica en un determinado medio, ya sean materiales (colchonetas, banco, etc.) o personales (otros compañeros). Los objetivos de los transportes permiten mejorar en el alumnado: Percepción de peso corporal propio y de otros, desarrollo muscular, percepción espacio temporal, equilibraciones sobre personas y móviles.

Batalla (2000) nos dice que: “Al hablar de transporte significa hacer referencia a la conducta del sujeto que es transportado mediante la

utilización de un medio humano (ir a caballito) animal (montar a caballo) o mecánico (ir en bicicleta)” (p. 57).

Se entiende por transportes al desplazamiento que realiza el cuerpo siendo el medio para llevar objetos de un lugar a otro (semillas, bolsitas de arena, pelota de trapo, etc.). Se puede realizar transportes con la cabeza, piernas y espalda.

Cuadrupedia

Batalla (2000) define que:

Es aquella forma de desplazarse en la que se utilizan cuatro apoyos (las dos piernas y los dos brazos: ir a gatas), el concepto de esta habilidad todas las formas de desplazamientos por el plano horizontal en las que el tren superior (los brazos) interviene de forma activa e importante. La cuadrupedia puede presentar una gran variedad de formas de ejecución en función de: El número de apoyo: desde dos hasta cuatro, la zona corporal de apoyo: manos, codos, pies, rodillas, la posición del cuerpo: prono (boca abajo) o supino (boca arriba), la mecánica de ejecución: movimientos simultáneos/ alternativos, simétricos/ asimétricos, etc. (p. 53)

Se entiende por cuadrupedia a la acción de caminar en el piso utilizando las extremidades superiores e inferiores con varias formas de apoyo: manos, codos, pies y rodillas.

Dimensión 2: Salto

López y otros (2006) definen:

Es un movimiento producido por la extensión violenta de una o ambas piernas, mediante el cual el sujeto se aleja de la superficie de contacto. El salto cumple su función cuando el cuerpo queda suspendido en el aire por la acción contrarrestada de la fuerza de impulso y la fuerza de gravedad. (p.234)

Asimismo Hurtado y otros (2002) afirman que:

“Los saltos son aquellos movimientos que suponen el despegue del suelo, o superficie de apoyo, como consecuencia de una extensión violenta de una

o más piernas. La acción de saltar, básicamente puede efectuarse con los dos pies simultáneamente o con uno solo". (p. 248).

Tipos de saltos

López citando a Batalla (2006 p.259). Con respecto a los saltos repetidos podemos considerar: Saltos sucesivos con el mismo pie, saltos alternativos uno y otro pie, saltos sucesivos con una determinada secuencia de impulsos (izquierda-izquierda-derecha-derecha, etcétera) y saltos sucesivos impulsando con las dos piernas.

Existen otras muchas clasificaciones de los saltos. También reflejamos: Saltos según la dirección: laterales, adelante, etc. Saltos según el sentido: longitud, altura, etc. Saltos según su finalidad: para deportes, para juegos colectivos, para danzas, etc. Saltos por su forma de ejecución: con uno o dos pies, sobre aparatos, sobre compañeros, etc.

Se entiende que salto es el movimiento que realiza el cuerpo impulsándose con las piernas para alejarse del piso y quedar un momento en el aire luego caer al piso. El salto se da de forma vertical, horizontal y se puede saltar con un pie, con dos o alternando los pies.

Dimensión 3: Giro

El giro es una habilidad motriz básica que implica una rotación del cuerpo humano en sus ejes ideales que atraviesan el ser humano, longitudinal, transversal y sagital, favoreciendo la capacidad de orientación espacial de los niños.

De esta manera López y otros (2006) afirman que:

El giro es una acción que tiene como fundamento la rotación sobre algunos de los ejes del cuerpo humano: Eje longitudinal, eje transversal y eje anteroposterior o sagital. Suponen un cambio de orientación del cuerpo en el espacio. Los giros, al igual que saltos y desplazamiento, favorecen en

ajuste postural y el control del movimiento, desarrollando el sistema locomotor a través de la combinación neuromuscular. (p. 250)

De la misma manera Batalla (2000) define: “A los giros como movimientos de rotación del conjunto del cuerpo alrededor de uno de sus ejes longitudinal, transversal y anteroposterior. (p. 14)

Se entiende que giro son los movimientos que provocan que el cuerpo este en rotación sobre los ejes: longitudinal, transversal y sagital. Se puede girar de pie, tumbado y haciendo volteretas.

Dimensión 4: Manejo y control de objetos.

Son habilidades motrices básicas importantes en la etapa pre escolar donde el niño realiza movimientos coordinando ojo mano y ojo pie para poder coger, lanzar y golpear objetos.

Por lo tanto Díaz (2000) afirma:

Son esquemas motores que aparecen y se desarrollan paralelamente con los procesos coordinativos generales. Estos esquemas tiene una estrecha relación con las capacidades perceptivos del individuo y con las capacidades perceptivas del individuo y con la coordinación de la vista con los segmentos corporales (coordinación ojo-mano y ojo-pie). (p. 34-35)

Al respecto Berruezo (2005) citando a Picq y Vayer (1977) sostiene que:

Es la ejecución de movimientos ajustados por el control de la visión del objeto en reposo o en movimiento es lo que provoca la ejecución precisa de movimientos para cogerlo con la mano o golpearlo con el pie. Del mismo modo, es la visión del objetivo lo que provoca los movimientos de impulso precisos ajustados al peso y dimensiones del objeto que queremos lanzar para que alcance el objetivo. Las actividades básicas de coordinación óculo manual son lanzar y recibir ambos ejercicios desarrollan la precisión y el control propio, pero mientras los ejercicios de recepción son típicamente de

adaptación sensorio motriz (coordinación de sensaciones visuales, táctiles, kinestésicas y coordinación de tiempos de reacción) los de lanzamiento son por un lado de adaptación al esfuerzo muscular y por otro de adaptación ideomotriz (representación mental de los gestos a realizar para conseguir el acto deseado). (p.34-35)

Se entiende por manejo y control de objetos a la realización de movimientos que realiza el ser humano como lanzar, coger, patear y golpear objetos donde predomina la coordinación ojo - mano, ojo - pie.

2.3. Definición de términos básicos.

Actividad lúdica. Miranda (2010) define que la Actividad lúdica es la manifestación del cúmulo de energía de los individuos a través de diversas actividades realizadas por infantes, adolescentes, jóvenes, adultos o ancianos quienes al ser partícipes de las diferentes modalidades de la lúdica, experimentan en cuerpo propio el placer de sentir estimulada alguna parte o en conjunto su estructura corporal. (p. 54)

Desplazamiento. Villada y otros (2002) define al desplazamiento como la acción de cambiar el cuerpo de lugar en el espacio. Son movimientos naturales y característicos de todos los seres vivos. Cuando realizamos desplazamientos utilizamos el movimiento de todo el cuerpo o de algunos segmentos. En los desplazamientos hacemos intervenir nuestra coordinación neuromuscular y nuestro ajuste y control de movimiento. (p.248)

Estrategias. Blanchard y Muzás (2005) define que las estrategias metodológicas son un medio de las que dispone el profesorado para ayudar a que el alumnado, de forma individual y de modo grupal, realice su propio itinerario de la manera más provechosa posible para su crecimiento y para el desarrollo de sus capacidades. Se integra en la programación y se desarrollan en cada unidad de experiencia, explicitando el sentido de proceso de la experiencia educativa. (p. 93)

Giro. López y otros (2006) manifiesta que el giro es una actividad fundamental por sus múltiples aplicaciones, sobre todo en niños con dificultades en la percepción espacial, de lateralidad y orientación. Al girar el cuerpo sobre su eje vertical, en el ámbito espacial del salón en que el niño se mueve, le hace cambiar su orientación con respecto a lo que le rodea. (p. 250)

Habilidades motrices básicas. Ruiz (1987) dice que las habilidades y destrezas motrices básicas a diferencia de otras habilidades motrices más especializadas, resultan básicas “porque son comunes a todos los individuos ya que desde la perspectiva filogenética han permitido la supervivencia del ser humano y actualmente conservan su carácter de funcionalidad y porque son fundamento de posteriores aprendizajes motrices (deportivos o no deportivos) (p. 157).

Lúdico. Ortiz (2005) define al juego como una actividad amena de recreación que sirve para desarrollar capacidades mediante una participación activa y afectiva de los estudiantes, por lo que en este sentido el aprendizaje creativo se transforma en una experiencia feliz. (p.2)

Manejo y control de objetos. Díaz (2000) nos indica que son esquemas motores que aparecen y se desarrollan paralelamente con los procesos coordinativos generales. Estos esquemas tiene una estrecha relación con las capacidades perceptivos del individuo y con las capacidades perceptivas del individuo y con la coordinación de la vista con los segmentos corporales (coordinación ojo-mano y ojo-pie). (p. 34-35)

Salto. Villada y otros (2002) define a los saltos como aquellos movimientos que suponen el despegue del suelo, o superficie de apoyo, como consecuencia de una extensión violenta de una o más piernas. La acción de saltar, básicamente puede efectuarse con los dos pies simultáneamente o con uno solo”. (p. 248)

Capítulo III

Marco metodológico

3.1 Hipótesis

3.1.1 Hipótesis General

La actividad lúdica influye significativamente en el desarrollo de las habilidades motrices básicas de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 7094 “Sasakawa” UGEL 01.

3.1.2 Hipótesis específicas

H1:

La actividad lúdica influye significativamente en el desplazamiento de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 7094 “Sasakawa” UGEL 01.

H2:

La actividad lúdica influye significativamente en el salto de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 7094 “Sasakawa” UGEL 01.

H3:

La actividad lúdica influye significativamente en el giro de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa N° 7094 “Sasakawa” UGEL 01.

H4:

La actividad lúdica influye significativamente en el manejo y control de objetos de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 7094 “Sasakawa” UGEL 01.

3.2. Variables

3.2.1. Definición conceptual

Variable independiente. Actividad lúdica

Según Huizinga (1987):

La actividad lúdica permite canalizar constructivamente la innata inclinación del niño hacia el juego, quien a la vez que disfruta, se recrea y aprende. Debe seleccionar juegos formativos y compatibles con los valores de la educación. Sus variantes son los juegos vivenciales o dinámicos. (p.64)

Variable dependiente. Habilidades motrices básicas

Batalla (2000) define que: “Las habilidades motrices básicas constituyen lo que podemos denominar como el “alfabeto” o si se quiere el “vocabulario básico” de nuestra motricidad es decir serían los ladrillos, las piezas con los que podremos construir respuestas motoras más ricas, complejas y adaptadas” (p.11)

3.2.2. Definición operacional

Variable independiente. Actividad lúdica

La variable independiente consta de 14 sesiones que se realizaron en un tiempo de 45 minutos a través de diversas estrategias metodológicas lúdicas.

La variable dependiente habilidades motrices básicas consta de cuatro dimensiones: desplazamiento, salto, giro, manejo y control de objetos, con 8 indicadores y un total de 29 ítems, cuyas escalas y valores fueron dicotómicas si = 1 y no = 0 asimismo con niveles y rangos de inicio (0-10), proceso (11-19) y logro (20-29).

Tabla 1

Variable independiente: Actividad lúdica

Sesiones	Instrumento
<ul style="list-style-type: none"> - Somos trapeceistas - Trabajando en equipo - Carrera de saltamontes - Corriendo superamos obstáculos - La granjita - Somos monitos trepadores - Lindos gusanitos - Somos grandes saltarines - Jugamos a ser acróbatas - Cuidado con los remolinos - Carrera de bolsitas - La pelota viajera - A dominar la pelota - Pequeños futbolistas 	Estrategias metodológicas de Actividades Lúdicas

Fuente: Elaborado para el estudio

Variable dependiente. Habilidades motrices básicas

Tabla 2

Operacionalización de la variable dependiente habilidades motrices básicas

Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escalas y valores	Niveles y rangos
Desplazamiento	Se desplaza habitualmente a través de marcha y carrera.	1,2,3,4,5,6	SI (1) NO (0)	Inicio (0 – 10)
	Se desplaza en el patio reptando de diversas formas.	7,8,9		Proceso (11-19)
	Se desplaza trepando sobre un muro de arena.	10		Logro (20-29)
	Realiza desplazamientos de cuadrupedia en el piso.	11,12,13		
	Utiliza su cuerpo para transportar objetos.	14,15,16		
Salto	Salta utilizando los pies de diversas formas (horizontal y vertical)	17,18,19,20,21		
Giro	Gira su cuerpo en diferentes posiciones (longitudinal, transversal, sagital)	22,23,24		
Manejo y control de objetos	Domina objetos con su cuerpo	25,26,27,28,29		

Fuente: Elaborado para el estudio

3.3. Metodología

3.3.1. Tipo de estudio

El presente trabajo es una investigación aplicada, “ya que depende de sus descubrimientos y aportes teóricos. Busca confrontar la teoría con la realidad. Es el estudio y aplicación de la investigación a problemas concretos, en circunstancias y características concretas”. (Tamayo y Tamayo 2004, p.43)

De acuerdo al planteamiento del autor citado, la investigación aplicada tiene como finalidad resolver problemas prácticos.

3.3.2. Diseño

La investigación realizada responde a un diseño experimental, es decir, “se utiliza cuando el investigador pretende establecer el posible efecto de una causa que se manipula”. (Hernández et al. 2010, p. 122).

Dentro de las experimentales encontramos el sub tipo pre experimental. Hernández et al. (2010, p. 136) refiere que:

Las investigaciones pre-experimentales se llaman así porque su grado de control es mínimo. Consiste en aplicar una prueba previa al estímulo o tratamiento experimental, después se le administra el tratamiento y finalmente se le aplica una prueba posterior al estímulo.

El diseño se diagrama así:

G	O₁	X	O₂
----------	----------------------	----------	----------------------

Leyenda:

G: Grupo de sujetos

O₁: Aplicación del pretest

X: Actividades lúdicas

3.4. Población y muestra

3.4.1. Población

De acuerdo a (Hernández, et al. 2010, p.284), “una población es el conjunto de todos los casos, que concuerdan con determinadas especificaciones”. La población estuvo constituida por 25 niños y niñas de 5 años de la institución educativa N° 7094 Sasakawa Ugel 01.

Tabla 3

Población de estudio de la I.E. N° 7094 “Sasakawa”

Sección	Niños	Niñas	Total
Aula “Rojo” Grupo pre-experimental	14	11	25

Fuente: Registro de matrícula I.E. N° 7094 “Sasakawa”

3.4.2 Muestra

Según Hernández, et al. (2010, p.305) la muestra “es esencia de un grupo de la población” por lo que se aplicó en consecuencia al muestreo no probabilístico censal, debido a que los sujetos constituyen un grupo reducido, por lo cual se trabajó con la totalidad de la población. También indica “solo cuando queremos realizar un censo debemos incluir en el estudio a todos los sujetos del universo o la población” (p. 300).

La muestra estuvo conformada por 25 niños y niñas del aula rojo de 5 años de la institución educativa N° 7094 Sasakawa Ugel 01.

Tabla 4

Muestra de estudio de la I.E. N° 7094 “Sasakawa”

Sección	Niños	Niñas	Total
Aula “Rojo” Grupo pre-experimental	14	11	25

Fuente: Registro de matrícula I.E. N° 7094 “Sasakawa”

3.5. Método de investigación

Según (Bisquerra, R. 1989) manifiesta que:

A partir de la observación de casos particulares se plantea un problema, a través de un proceso de inducción. Este problema remite a una teoría. A partir del marco teórico se formula una hipótesis, mediante el razonamiento deductivo, que posteriormente se intenta validar empíricamente. El ciclo completo de inducción/deducción se conoce como proceso hipotético-deductivo. (p. 89).

El método desarrollado en esta investigación es hipotético deductivo, es aquel que empieza con el planteamiento del problema a partir de la observación, seguida de la elaboración del marco teórico, luego la formulación de hipótesis, comprobación de éstas y finalmente predecir la situación de las variables.

3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

La técnica e instrumento para evaluar en la etapa de educación infantil deben ser los adecuados para obtener información necesaria sobre el proceso de aprendizaje de todos y cada uno de los alumnos. Según (Zaitegui, Ávila, Castillo y Cantón 2012, p.108) manifiesta que:

La observación de forma sistemática nos garantiza mayor objetividad en la evaluación sobre el seguimiento de los procesos evolutivos de aprendizaje

en los niños y niñas. La observación se puede llevar a través del seguimiento continuado de las actividades realizadas siguiendo de cerca el plan de trabajo dentro o fuera del aula. Para ello se pueden utilizar diversos instrumentos como lista de cotejo.

El instrumento de recolección de datos fue la lista de cotejo. Según Díaz (2005) afirma:

Es un conjunto de frases referidas a conductas, acciones, comportamiento, cuya presencia o ausencia se comprobará mediante una observación sistemática. Se trata de anotar junto a cada una de las frases la presencia o ausencia de la citada conducta o comportamiento con un sí o no. (p.149).

La lista de cotejo fue elaborada por el grupo investigador, con 29 ítems, con escalas y valores dicotómicas (sí-no), constituida por 4 dimensiones (desplazamiento, salto, giro, manejo y control de objetos) siendo los niveles de rango en inicio (0-10), proceso (11-19), logro (20-29), aplicado a los niños del aula rojo del nivel inicial de la I.E.Nº 7094 “Sasakawa”, en un tiempo de 45 minutos. Los resultados del pretest nos sirvieron como diagnóstico de la situación en las que se encontraban respecto a las habilidades motrices básicas y posttest como resultado de los avances en cuanto al desarrollo de las habilidades motrices básicas.

Resumen de instrumento:

Este instrumento evalúa en nivel alcanzado en el desarrollo de habilidades motrices básicas; para ello se aplicó una prueba de entrada (pretest) y una prueba de salida (posttest). En la siguiente se especifica todo lo relacionado con dicho instrumento:

Validez y confiabilidad de instrumento

Validez

Según Hernández, et al (2010), señala que validez “Es el grado en que un instrumento realmente mide lo que pretende medir” (p. 201).

De acuerdo a las normas de la Escuela de Postgrado de la Universidad César Vallejo, se realizó la validez de contenido, donde se recurrió a expertos que evaluaron y dieron aportes importantes a la estructuración del modelo que está plasmado en el instrumento utilizado.

Tabla 5

Valoraciones de los jueces sobre consistencia interna

		Prueba binomial	N	Proporción observada	Prop. de prueba	Sig. exacta (bilateral)
		Categoría				
Juez1 Dra. Irma Carhuacho Mendoza	Grupo 1	si	29	1,00	,50	,000
	Total		29	1,00		
Juez2 Dra. Doris Fuster Guillen	Grupo 1	si	29	1,00	,50	,000
	Total		29	1,00		
Juez3 Dra. Jessica Palacios Garay	Grupo 1	si	29	1,00	,50	,000
	Total		29	1,00		

Fuente: Certificado de validación de jueces (Anexo 4)

P promedio = 1.00 es decir 100%

P promedio o sig Bilateral es = $0.000 < 0.05$, quien indica que el instrumento es significativo por tanto la Prueba Binomial indica que el instrumento de observación es válido.

Confiabilidad:

La confiabilidad de un instrumento “se refiere al grado en que su aplicación repetida al mismo individuo u objeto produce resultados iguales”. (Hernández et al 2010, p. 200-302.).

Después de elaborar y validar los ítems de la lista de cotejo, se aplicó el instrumento a una muestra piloto formada por 25 estudiantes de 5 años del nivel inicial, se halló el coeficiente de confiabilidad obteniéndose un promedio.

Tabla 6

Índice de Confiabilidad del instrumento

Kuder Richardson Kr 20	Nº de ítems
0.8231	29

Fuente: Microsoft Excel 2007

Tabla 7

Análisis de fiabilidad de KR 20 de la lista de cotejo de las habilidades motrices básicas.

K-R 20 = 0.8231

En la tabla 8, se observa que el valor de KR 20 para medir el desarrollo de habilidades motrices básicas en la lista de cotejo son aceptables, significando así, que el instrumento utilizado son confiables y coherentes.

Normalidad

El contraste de normalidad para el conjunto de datos del desarrollo de habilidades motrices básicas mediante la prueba de Shapiro-Wilk, que es utilizada cuando el tamaño de la muestra son menores a 30.

Tabla 8

Análisis de la normalidad de la distribución de los datos

Variable diferenciada (Postest-Pretest)	Shapiro-Wilk			Resultados	Estadístico a utilizar
	Estadístico	gl	Sig.		
Habilidades Motrices Básicas	.968	25	.600	Normalidad de los datos	Prueba t
Desplazamiento	.955	25	.325	Normalidad de los datos	Prueba t
Salto	.863	25	.003	No normalidad de los datos	Wilcoxon
Giro	.848	25	.002	No normalidad de los datos	Wilcoxon
Manejo y control de objetos	.915	25	.039	No normalidad de los datos	Wilcoxon

Fuente: Base de datos (anexo 3)

En la tabla 9, se observa que para la variable desarrollo de habilidades motrices básicas la prueba paramétrica denominada t-Student para la comparación de medias para grupos relacionados, debido a que los datos se aproximan a una distribución normal. Lo mismo ocurre para la dimensión desplazamiento. Por otro lado, se utilizó la prueba no paramétrica denominada Prueba de Rangos con signo de Wilcoxon para el resto de los casos ya que en ambos grupos los datos no resultaron aproximarse a una distribución normal.

Baremación del instrumento utilizado

Teniendo en cuenta la puntuación directa de cada estudiante que no es otra cosa que la puntuación que obtiene un estudiante en el nivel de desarrollo de habilidades motrices básicas.

Tabla 9

Baremos de la lista de cotejo del desarrollo de habilidades motrices básicas.

<i>Variable / Dimensión</i>	Nivel o Categoría		
	Inicio	Proceso	Logrado
<i>Habilidades Motrices Básicas</i>	0 - 10	11 - 19	20 - 29
<i>Desplazamiento</i>	0 - 5	6 - 11	12 - 16
<i>Salto</i>	0 - 2	3 - 4	5
<i>Giro</i>	0 - 1	2	3
<i>Manejo y control de objetos</i>	0 - 2	3 - 4	5

(En base a la suma de puntajes observados)

Fuente: Según el MINEDU (2009 p.53)

3.7. Métodos de análisis de datos

Una vez que los datos se han codificado, transferidos a una matriz, guardada en un archivo y limpia de errores, el investigador procede a analizarlos. En la actualidad, el análisis cuantitativo de los datos se lleva a cabo por computadora a través de un programa.

El SPSS (Paquete estadístico para las ciencias sociales) desarrollado en la Universidad de Chicago, es uno de los más difundidos. Este programa contiene: Para la estadística y su interpretación se han utilizados las siguientes escalas:

Para el análisis de fiabilidad se ha trabajado con el Kuder Richarson 20 para la lista de cotejo, ya que los datos corresponden a aciertos y desaciertos. El contraste de normalidad, se realizó mediante la prueba de Shapiro-Wilk porque los datos son menores a 30 unidades.

Para la comparación de medias, se utilizó la prueba paramétrica denominada t-student para muestras relacionadas. Por otro lado, se utilizó la prueba no paramétrica denominada prueba de rangos con signos de Wilcoxon para los datos que no resultaron aproximarse a una distribución normal.

Capítulo IV

Resultados

4.1. Descripción

La actividad lúdica influye significativamente en el desarrollo de las habilidades motrices básicas de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 7094 “Sasakawa” UGEL 01.

Tabla 10

La actividad lúdica y el desarrollo de las habilidades motrices básicas de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 7094 “Sasakawa” UGEL 01.

Nivel	Pretest		Posttest		Prueba t para muestras relacionadas
	Frecuencia	%	Frecuencia	%	
Inicio	5	20%	0	0%	t = 15.172 g.l. = 24 p = 0.0001
Proceso	16	64%	2	8%	
Logro	4	16%	23	92%	
Promedio*	14.40		26.68		
Desv. Estándar	5.156		4.318		

* / Número de actividades realizadas de un total de 29 actividades.

Fuente: Lista de cotejo aplicado a los niños

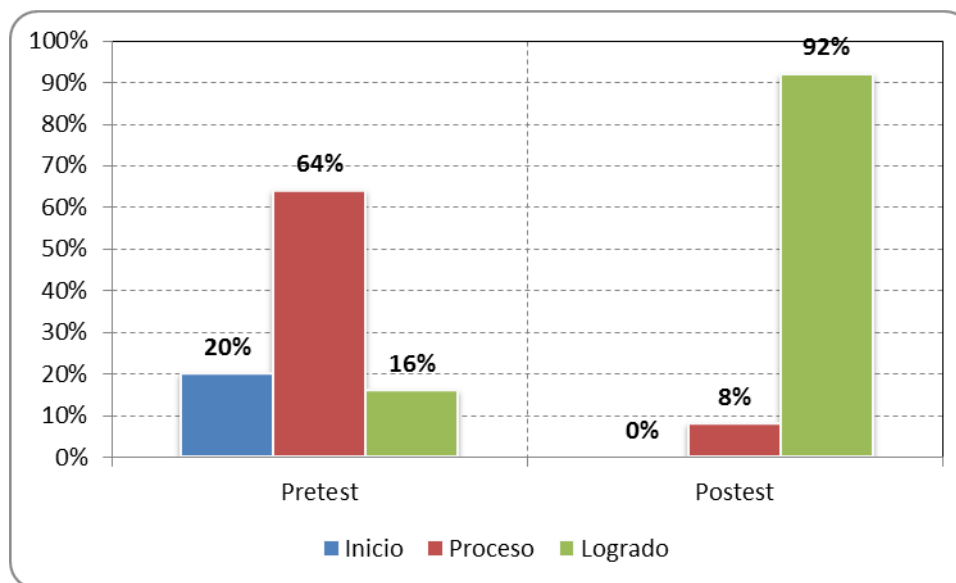


Figura 2: La actividad lúdica y el desarrollo de las habilidades motrices básicas de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 7094 “Sasakawa” UGEL 01.

Interpretación:

En la tabla 10, se observa en los resultados del pretest un promedio de 14.40 actividades realizadas por los niños(as) de un total de 29 actividades evaluadas, mientras que en los resultados del post test se observa un promedio de 26.68 actividades realizadas por los niños(as) de un total de 29 actividades evaluadas.

Así mismo en el posttestse observa la mejora del desarrollo de las habilidades motrices básicas de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa N° 7094 “Sasakawa” UGEL 01 gracias a la influencia de la actividad lúdica desarrollada en los niños(as), ya que, según la prueba “t-muestras relacionadas” el valor de significación observada “ $p = 0.0001$ ” es menor al valor de significación teórica “ $\alpha = 0.05$ ”. Por lo que, se acepta la hipótesis de investigación general, que considera que la actividad lúdica influye significativamente en el desarrollo de las habilidades motrices básicas de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 7094 “Sasakawa” UGEL 01.

En la figura 2, se observa en el pretest que el 20% de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 7094 “Sasakawa” UGEL 01 presentan un nivel de inicio en el desarrollo de las habilidades motrices básicas, el 64% de los mismos presentan un nivel de proceso en el desarrollo de las habilidades motrices básicas, y el 16% de los restantes presentan un nivel de logro en el desarrollo de las habilidades motrices básicas. En el post test se observa que el 0% de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 7094 “Sasakawa” UGEL 01 presentan un nivel de inicio en el desarrollo de las habilidades motrices básicas, el 8% de los mismos presentan un nivel de proceso en el desarrollo de las habilidades motrices básicas, y el 92% de los restantes presentan un nivel de logro en el desarrollo de las habilidades motrices básicas.

La actividad lúdica influye significativamente en el desplazamiento de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 7094 “Sasakawa” UGEL 01.

Tabla 11

La actividad lúdica y el desarrollo del desplazamiento en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 7094 “Sasakawa” UGEL 01.

Nivel	Pretest		Posttest		Prueba t para muestras relacionadas
	Frecuencia	%	Frecuencia	%	
Inicio	2	8%	0	0%	t = 14.127 g.l. = 24 p = 0.0001
Proceso	20	80%	2	8%	
Logro	3	12%	23	92%	
Promedio*	8.24		14.72		
Desv. Estándar	2.650		2.509		

*/ Número de actividades realizadas de un total de 16 actividades.

Fuente: Lista de cotejo aplicado a los niños

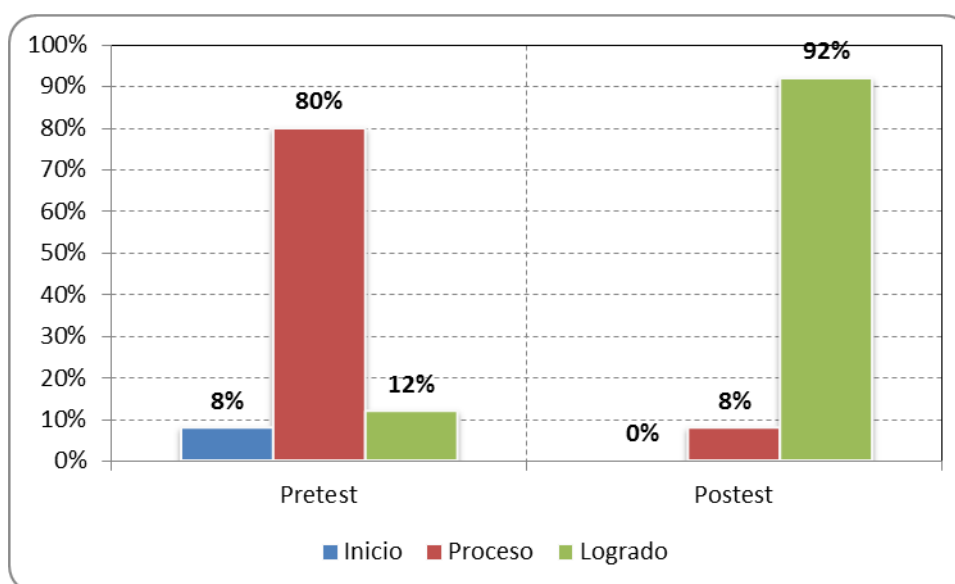


Figura 3. La actividad lúdica y el desarrollo del desplazamiento en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 7094 “Sasakawa” UGEL 01.

Interpretación:

En la tabla 11, se observa en los resultados del pretest un promedio de 8.24 actividades realizadas por los niños(as) de un total de 16 actividades evaluadas de desplazamiento, mientras que en los resultados del posttest se observa un promedio de 14.72 actividades realizadas por los niños(as) de un total de 16 actividades evaluadas de desplazamiento. Así mismo en el posttest se observa la mejora del desarrollo del desplazamiento en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa N° 7094 “Sasakawa” Ugel 01 gracias a la influencia de la actividad lúdica desarrollados en los niños(as), ya que, según la prueba “t-muestras relacionadas” el valor de significación observada “ $p = 0.0001$ ” es menor al valor de significación teórica “ $\alpha = 0.05$ ”. Por lo que, se acepta la primera hipótesis de investigación específica, que considera que la actividad lúdica influye significativamente en el desplazamiento en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 7094 “Sasakawa” UGEL 01.

De la figura 3, se observa que en el pretest se observa que el 8% de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 7094 “Sasakawa” UGEL 01 presentan un nivel de inicio en el desarrollo del desplazamiento, el 80% de los mismos presentan un nivel de proceso en el desarrollo del desplazamiento, y el 12% de los restantes presentan un nivel de logro en el desarrollo del desplazamiento. En el posttest se observa que el 0% de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 7094 “Sasakawa” UGEL 01 presentan un nivel de inicio en el desarrollo del desplazamiento, el 8% de los mismos presentan un nivel de proceso en el desarrollo del desplazamiento, y el 92% de los restantes presentan un nivel de logro en el desarrollo del desplazamiento.

La actividad lúdica influye significativamente en el salto de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 7094 “Sasakawa” UGEL 01.

Tabla 12

La actividad lúdica y el desarrollo del salto en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa N° 7094 “Sasakawa” UGEL 01.

Nivel	Pretest		Posttest		Prueba de Rangos con signo de Wilcoxon
	Frecuencia	%	Frecuencia	%	
Inicio	7	28%	0	0%	Z = 4.083 p = 0.0001
Proceso	5	20%	1	4%	
Logrado	13	52%	24	96%	
Promedio*	3.32		4.84		
Desv. Estándar	1.249		473		

* / Número de actividades realizadas de un total de 5 actividades.

Fuente: Lista de cotejo aplicado a los niños

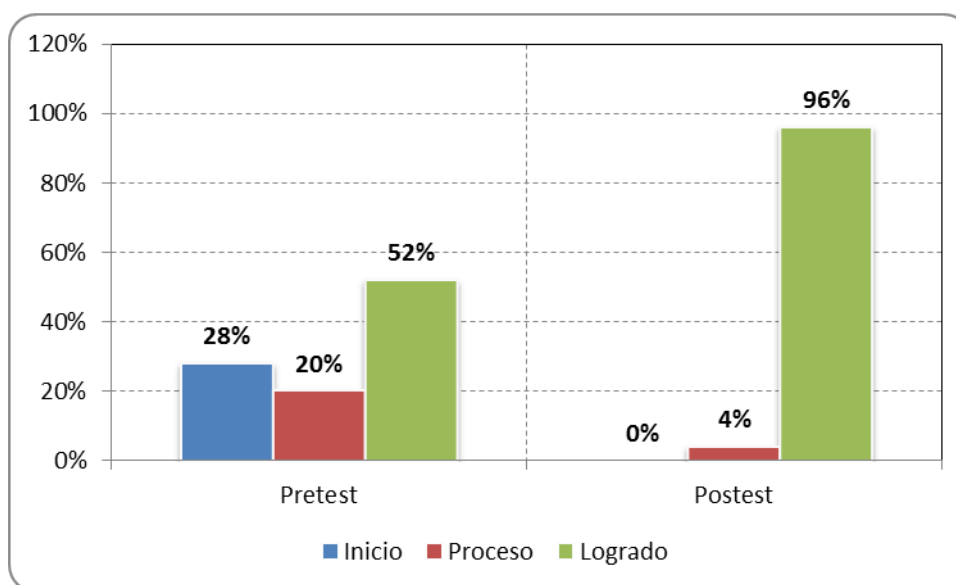


Figura 4. La actividad lúdica y el desarrollo del salto en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa N° 7094 “Sasakawa” UGEL 01.

Interpretación:

En la tabla 12, se observa en los resultados del pretest un promedio de 3.32 actividades realizadas por los niños(as) de un total de 5 actividades evaluadas de saltos, mientras que en los resultados del posttest se observa un promedio de 4.84 actividades realizadas por los niños(as) de un total de 5 actividades evaluadas de saltos. Así mismo en el posttest se observa la mejora del desarrollo del salto en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa N° 7094 “Sasakawa” Ugel 01 gracias a la influencia de la actividad lúdica desarrolladas en los niños(as), ya que, según la prueba de “Rangos con signo de Wilcoxon” el valor de significación observada “ $p = 0.0001$ ” es menor al valor de significación teórica “ $\alpha = 0.05$ ”. Por lo que, se acepta la segunda hipótesis de investigación específica, que considera que la actividad lúdica influye significativamente en el salto en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 7094 “Sasakawa” UGEL 01.

De la figura 4, se observa que en el pretest se observa que el 28% de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 7094 “Sasakawa” UGEL 01 presentan un nivel de inicio en el salto, el 20% de los mismos presentan un nivel de proceso en el salto, y el 52% de los restantes presentan un nivel de logro en el salto. En el posttest se observa que el 0% de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 7094 “Sasakawa” UGEL 01 presentan un nivel de inicio en el salto, el 4% de los mismos presentan un nivel de proceso en el desarrollo del salto, y el 96% de los restantes presentan un nivel de logro en el desarrollo del salto.

La actividad lúdica influye significativamente en el giro de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa N° 7094 “Sasakawa” UGEL 01.

Tabla 13

La actividad lúdica y el desarrollo del giro en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa N° 7094 “Sasakawa” UGEL 01.

Nivel	Pretest		Posttest		Prueba de Rangos con signo de Wilcoxon
	Frecuencia	%	Frecuencia	%	
Inicio	10	40%	1	4%	Z = 4.029 p = 0.0001
Proceso	11	44%	4	16%	
Logro	4	16%	20	80%	
Promedio*	1.48		2.76		
Desv. Estándar	1.085		.523		

*/ Número de actividades realizadas de un total de 3 actividades.

Fuente: Lista de cotejo aplicado a los niños

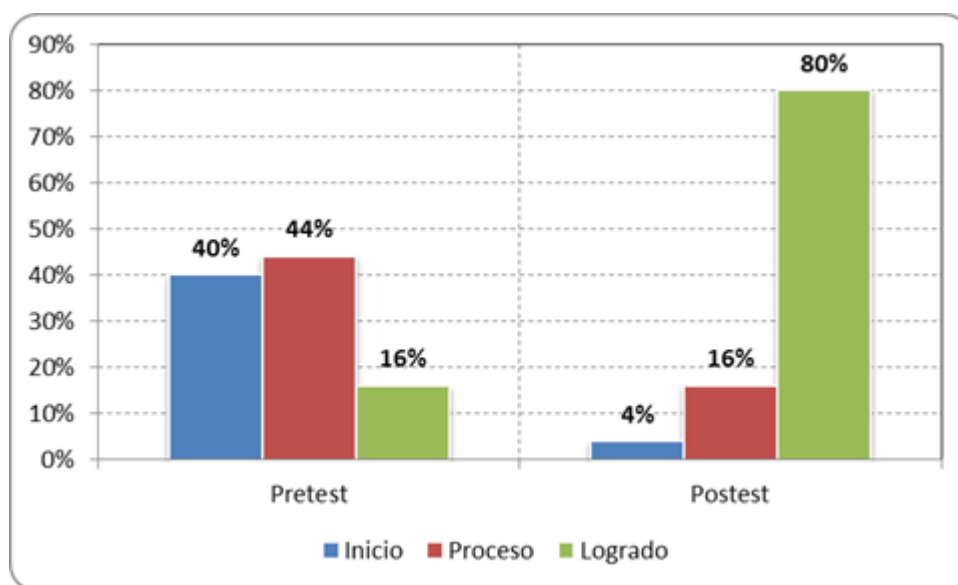


Figura 5: La actividad lúdica y el desarrollo del giro en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa N° 7094 “Sasakawa” UGEL 01.

Interpretación:

En la tabla 13, se observa en los resultados del pretest un promedio de 1.48 actividades realizadas por los niños(as) de un total de 3 actividades evaluadas de giros, mientras que en los resultados del posttest se observa un promedio de 2.76 actividades realizadas por los niños(as) de un total de 3 actividades evaluadas de giros.

Así mismo, se observa la mejora en el posttest del desarrollo del giro en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa N° 7094 “Sasakawa” Ugel 01 gracias a la influencia de la actividad lúdica desarrolladas en los niños(as), ya que, según la prueba de “Rangos con signo de Wilcoxon” el valor de significación observada “ $p = 0.0001$ ” es menor al valor de significación teórica “ $\alpha = 0.05$ ”. Por lo que, se acepta la tercera hipótesis de investigación específica, que considera que la actividad lúdica influye significativamente en el giro en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 7094 “Sasakawa” UGEL 01.

De la figura 5, se observa que en el pretest se observa que el 40% de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 7094 “Sasakawa” UGEL 01 presentan un nivel de inicio en el giro, el 44% de los mismos presentan un nivel de proceso en el giro, y el 16% de los restantes presentan un nivel de logro en el giro. En el posttest se observa que el 4% de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 7094 “Sasakawa” UGEL 01 presentan un nivel de inicio en el giro, el 16% de los mismos presentan un nivel de proceso en el giro, y el 80% de los restantes presentan un nivel de logro en el giro.

La actividad lúdica influye significativamente en el manejo y control de objetos de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 7094 “Sasakawa” UGEL 01.

Tabla 14

La actividad lúdica y el desarrollo del manejo y control de objetos en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa N° 7094 “Sasakawa” UGEL 01.

Nivel	Pretest		Postest		Prueba de Rangos con signo de Wilcoxon
	Frecuencia	%	Frecuencia	%	
Inicio	19	76%	2	8%	Z = 4.401 p = 0.0001
Proceso	4	16%	3	12%	
Logro	2	8%	20	80%	
Promedio*	1.36		4.36		
Desv. Estándar	1.319		1.114		

* / Número de actividades realizadas de un total de 5 actividades.

Fuente: Lista de cotejo aplicado a los niños

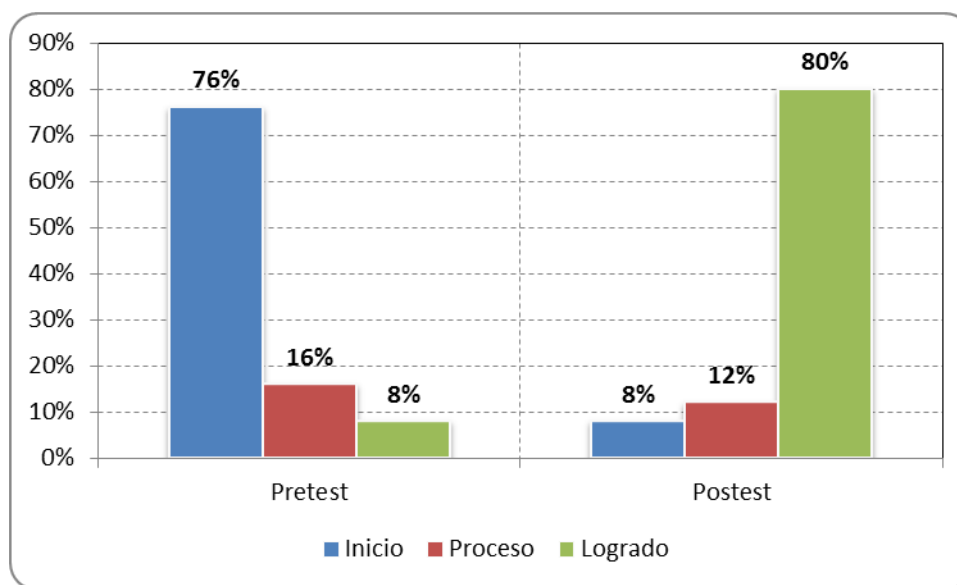


Figura 6: La actividad lúdica y el manejo y control de objetos en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa N° 7094 “Sasakawa” UGEL 01.

Interpretación:

En la tabla 14, se observa en los resultados del pretest un promedio de 1.36 actividades realizadas por los niños(as) de un total de 5 actividades evaluadas de manejo y control de objetos, mientras que en los resultados del posttest se observa un promedio de 4.36 actividades realizadas por los niños(as) de un total de 5 actividades evaluadas de manejo y control de objetos. Así mismo en el posttest se observa mejora del manejo y control de objetos en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa N° 7094 “Sasakawa” Ugel 01 gracias a la influencia de la actividad lúdica desarrolladas en los niños(as), ya que, según la prueba de “Rangos con signo de Wilcoxon” el valor de significación observada “ $p = 0.0001$ ” es menor al valor de significación teórica “ $\alpha = 0.05$ ”. Por lo que, se acepta la cuarta hipótesis de investigación específica, que considera que la actividad lúdica influye significativamente en el manejo y control de objetos en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 7094 “Sasakawa” UGEL 01.

En la figura 6, se observa que en el pretest se observa que el 76% de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 7094 “Sasakawa” UGEL 01 presentan un nivel de inicio en el manejo y control de objetos, el 16% de los mismos presentan un nivel de proceso en el manejo y control de objetos, y el 8% de los restantes presentan un nivel de logro en el manejo y control de objetos. En el posttest se observa que el 8% de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 7094 “Sasakawa” UGEL 01 presentan un nivel de inicio en el manejo y control de objetos, el 12% de los mismos presentan un nivel de proceso en el manejo y control de objetos, y el 80% de los restantes presentan un nivel de logro en el manejo y control de objetos.

4.2. Prueba de Hipótesis

Hipótesis general

Hipótesis de investigación

La actividad lúdica influye significativamente en el desarrollo de las habilidades motrices básicas de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 7094 “Sasakawa” UGEL 01.

Hipótesis estadística

H₀ : La actividad lúdica no influye significativamente en el desarrollo de las habilidades motrices básicas de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 7094 “Sasakawa” UGEL 01.

H₁ : La actividad lúdica influye significativamente en el desarrollo de las habilidades motrices básicas de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 7094 “Sasakawa” UGEL 01.

Nivel de significación

El nivel de significación teórica es $\alpha = 0.05$, que corresponde a un nivel de confiabilidad del 95%.

Función de prueba

Los puntajes obtenidos del desarrollo de las habilidades motrices básicas provienen de una distribución normal (normalidad de Shapiro de Wilks en la diferencia entre el postest y pretest: Estadístico = 0.968, gl = 25, sig. = 0.600”), por lo que se utilizó la prueba “t para dos muestras relacionadas”.

Regla de decisión

Rechazar H₀ cuando la significación observada “p” es menor que α .

No rechazar H₀ cuando la significación observada “p” es mayor que α .

Cálculos

Tabla 15

Prueba “t” para dos muestras relacionadas en habilidades motrices básicas

Variable	t	g.l.	Sig.(p)
Habilidades motrices básicas	15.172	25	0.0001

Fuente: Base de datos

En las habilidades motrices básicas los niños(as) en el postest presentan ventaja sobre las mediciones realizadas en el pretest, y a la vez es significativa.

Primera hipótesis específica

Hipótesis de investigación

La actividad lúdica influye significativamente en el desplazamiento de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 7094 “Sasakawa” UGEL 01.

Hipótesis estadística

H₀ : La actividad lúdica no influye significativamente en el desplazamiento de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa N° 7094 “Sasakawa” UGEL 01.

H₁ : La actividad lúdica influye significativamente en el desplazamiento de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa N° 7094 “Sasakawa” UGEL 01.

Nivel de significación

El nivel de significación teórica es $\alpha = 0.05$, que corresponde a un nivel de confiabilidad del 95%.

Función de prueba

Los puntajes obtenidos del desarrollo del desplazamiento provienen de una distribución normal (normalidad de Shapiro de Wilks en la diferencia entre el postest y pretest: Estadístico = 0.955, gl = 25, sig. = 0.325”), por lo que se utilizó la prueba “t para dos muestras relacionadas”.

Regla de decisión

Rechazar H_0 cuando la significación observada “p” es menor que α .

No rechazar H_0 cuando la significación observada “p” es mayor que α .

Cálculos

Tabla 16

Prueba “t” para dos muestras relacionadas en la dimensión desplazamiento.

Dimensión	t	g.l.	Sig.(p)
Desplazamiento	14.127	24	0.0001

Fuente: Base de datos

El desplazamiento de los niños(as) en el postest presenta ventaja sobre las mediciones realizadas en el pretest, y a la vez es significativa.

Segunda hipótesis específica

Hipótesis de investigación

La actividad lúdica influye significativamente en el salto de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 7094 “Sasakawa” UGEL 01.

Hipótesis estadística

H₀ : La actividad lúdica no influye significativamente en el salto de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa N° 7094 “Sasakawa” UGEL 01.

H₁ : La actividad lúdica influye significativamente en el salto de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa N° 7094 “Sasakawa” UGEL 01.

Nivel de Significación

El nivel de significación teórica es $\alpha = 0.05$, que corresponde a un nivel de confiabilidad del 95%.

Función de Prueba

Los puntajes obtenidos del desarrollo del salto provienen de una distribución libre (normalidad de Shapiro de Wilks en la diferencia entre el posttest y pretest: Estadístico = 0.863, gl = 25, sig. = 0.003”), por lo que se utilizó la “Prueba de Rangos con signo de Wilcoxon”.

Regla de decisión

Rechazar H_0 cuando la significación observada “ p ” es menor que α .

No rechazar H_0 cuando la significación observada “ p ” es mayor que α .

Cálculos

Tabla 17

Prueba de rangos con signo de Wilcoxon en la dimensión salto.

Dimensión	Z	Sig.(p)
alto	4.083	0.0001

Fuente: Base de datos

El salto de los niños(as) en el posttest presenta ventaja sobre las mediciones realizadas en el pretest, y a la vez es significativa.

Tercera hipótesis específica

Hipótesis de investigación

La actividad lúdica influye significativamente en el giro de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa N° 7094 “Sasakawa” UGEL 01.

Hipótesis estadística

H₀ : La actividad lúdica no influye significativamente en el giro de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa N° 7094 “Sasakawa” UGEL 01.

H₁ : La actividad lúdica influye significativamente en el giro de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa N° 7094 “Sasakawa” UGEL 01.

Nivel de Significación

El nivel de significación teórica es $\alpha = 0.05$, que corresponde a un nivel de confiabilidad del 95%.

Función de prueba

Los puntajes obtenidos del giro provienen de una distribución libre (normalidad de Shapiro de Wilks en la diferencia entre el posttest y pretest: estadístico = 0.848, gl = 25, sig. = 0.002”), por lo que se utilizó la “Prueba de rangos con signo de Wilcoxon”.

Regla de decisión

Rechazar H_0 cuando la significación observada “ p ” es menor que α .

No rechazar H_0 cuando la significación observada “ p ” es mayor que α .

Cálculos

Tabla 18

Prueba de rangos con signo de Wilcoxon en la dimensión giro.

Dimensión	Z	Sig.(p)
Giro	4.029	0.0001

Fuente: Base de datos

El giro de los niños(as) en el posttest presenta ventaja sobre las mediciones realizadas en el pretest, y a la vez es significativa.

Cuarta hipótesis específica

Hipótesis de Investigación

La actividad lúdica influye significativamente en el manejo y control de objetos de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 7094 “Sasakawa” UGEL 01.

Hipótesis Estadística

H₀ : La actividad lúdica no influye significativamente en el manejo y control de objetos de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 7094 “Sasakawa” UGEL 01.

H₁ : La actividad lúdica influye significativamente en el manejo y control de objetos de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 7094 “Sasakawa” UGEL 01.

Nivel de Significación

El nivel de significación teórica es $\alpha = 0.05$, que corresponde a un nivel de confiabilidad del 95%.

Función de Prueba

Los puntajes obtenidos del desarrollo del manejo y control de objetos provienen de una distribución libre (normalidad de Shapiro de Wilks en la diferencia entre el postest y pretest: Estadístico = 0.915, gl = 25, sig. = 0.039), por lo que se utilizó la “Prueba de Rangos con signo de Wilcoxon”.

Regla de decisión

Rechazar H_0 cuando la significación observada “ p ” es menor que α .

No rechazar H_0 cuando la significación observada “ p ” es mayor que α .

Cálculos

Tabla 19

Prueba de rangos con signo de Wilcoxon en la dimensión manejo y control de objetos.

Dimensión	Z	Sig.(p)
Manejo y control de objetos	4.401	0.0001

Fuente: Base de datos

El manejo y control de objetos de los niños(as) en el posttest presentan ventaja sobre las mediciones realizadas en el pretest, y a la vez es significativa.

4.3. Discusión.

La investigación después de la verificación de los resultados que evidencian según la prueba “t”=15. 172 y valor de significancia “p = 0.001” (0.600) quien considera que la actividad lúdica influye significativamente en el desarrollo de las habilidades motrices básicas de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 7094 “Sasakawa” UGEL 01; corroborado con Pejerrey y Rutty (2013) en su tesis titulada:” El juego y su influencia en el desarrollo motor en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial 180 Santa Clara -2012”, quienes refieren que el juego influye positivamente en el desarrollo motor fino y grueso asimismo, Baque (2013) en su tesis titulada: Actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de primer año de educación básica de la unidad educativa del fiscomisional Santa María del Pilar, parroquia Mangrarralto provincia de Santa Elena, quien refiere: Si los infantes no reciben las actividades lúdicas y los juegos de manera organizada y planificada para el desarrollo motor, no tendrán un desarrollo de manera acertada en la coordinación, el equilibrio y la lateralidad, afirmando así nuestra hipótesis a su vez, se contrapone en lo demostrado con Tinedo (2012) en su tesis titulada: “Diseño de estrategia pedagógicas orientadas al estímulo de la práctica deportiva en los niños y niñas del centro de educación inicial “Carlos José Bello”, Valle de la Pascua, Estado Guárico; quien no aplicó estrategias metodológicas recreativas, orientadas a la práctica deportiva, por no considerarla importante para el proceso de aprendizaje. Sus resultados se evidenciaron en una encuesta que estuvo en función a los docentes mas no a la aplicación directa a los estudiantes, pudiendo así haber sido la investigación de mayor relevancia.

Con lo que respecta a la primera dimensión, la actividad lúdica influye significativamente en el desplazamiento de los niños y niñas de 5 años de la I.E. N° 7094 “Sasakawa” UGEL 01, según la prueba “t” =14.127 y su significancia de p= 0.0001 (0. 325), comparada con Rivera (2009) en su tesis titulada “Influencia de la aplicación de estrategias didácticas en la motricidad

gruesa en los niños de 5 años del programa no escolarizado de educación inicial “Niño Jesús” cuyo objetivo determinó la relación de la aplicación de estrategias didácticas en la motricidad gruesa. Los resultados demostraron en el pretest, en relación a correr muy rápido 43%, rápido en el 50%, se arrastra mucho en el 23%, regular en el 50% finalmente realiza desplazamiento en el 27% y regular en el 70%. Mientras que en el postest los niños lograron un promedio de 90%, aceptando así la hipótesis y corroborando que mediante las estrategias metodológicas de actividades lúdicas podemos desarrollar dichas habilidades. Asimismo Pejerrey y Ruty (2013) en su tesis titulada “El juego y su influencia en el desarrollo motor en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. 180 Santa Clara -2012”, respecto a los resultados obtenidos en el pretest se demostró que en la habilidad caminar solo el 28.1% de los niños llegó al nivel de logro óptimo; en la habilidad de correr solo el 56.3% a un nivel de logro medio; en la habilidad de reptar solo el 26.1% alcanzó el nivel óptimo, mientras que en el postest lograron de 85% a más.

En la segunda dimensión, la actividad lúdica influye significativamente en el salto de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Nº 7094 “Sasakawa” UGEL 01, según la prueba “Rangos con signo de Wilcoxon” $Z=4.083$ y su significancia $(p) = 0.0001$, coincidiendo con Algedonis y Monge (2013) en su tesis titulada: Efectos del programa de psicomotricidad “Jugando mejoro mis destrezas” para el desarrollo de la coordinación motora gruesa en niños de 3 años de la I.E.I. parroquial Nazareth 2012, cuyo objetivo fue determinar como la aplicación del programa de psicomotricidad influye en el desarrollo de la coordinación motora gruesa. En los resultados se evidenció que los niños mejoraron significativamente en un 75% con respecto a la actividad salto, se contrapone con Palomo (2012) en su tesis titulada: “Diseño de estrategias metodológicas para fortalecer el desarrollo de la motricidad en los niños y niñas del jardín de infancia Bolivariano 12 de octubre de Valle de la Pascua Estado Guárico”, debido a que no se trabajó con grupo experimental de niños sólo se basó en una encuesta a docentes.

Concluyendo que los niños necesitan que se les facilite el desarrollo progresivo del dominio de su cuerpo y sus movimientos ya que en la mayor parte del tiempo están sentados coloreando sin participar en actividades deportivas y recreativas fuera del aula lo que impide que ejerciten apropiadamente los grandes grupos musculares necesarios para la coordinación motora gruesa a su vez se evidenció que no se utiliza el juego en las actividades diarias, debido a que el espacio de las aulas es muy reducido.

En la dimensión giro, la actividad lúdica influye significativamente en el desarrollo de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 7094 “Sasakawa” UGEL 01, según la prueba de “Rangos con signos de Wilcoxon” y el valor de significación observada “ $P=0.0001$ ”, asimismo en la dimensión manejo y control de objetos la actividad lúdica influye significativamente según la prueba de “Rangos con signos de Wilcoxon” ($Z=4.401$) y el valor de significación observada “ $P=0.0001$ ”, en contraposición con Tinedo (2012) en su tesis titulada “Diseño de Estrategias Pedagógicas” orientadas al estímulo de la práctica deportiva en los niños y niñas del Centro de Educación Inicial “Carlos José Bello” Valle de la Pascua, quien se basó solo en una encuesta para determinar si las habilidades motrices como el giro y el manejo del control de objetos eran realizados por los docentes. Cabe señalar que la investigación mencionada no demuestra aplicación más solamente se basó en porcentajes debido a la encuesta realizada.

Los resultados de la investigación se justifica con Batalla (2000) en su estudio sobre habilidades motrices plantea que: “Las Habilidades motrices básicas constituyen lo que podemos denominar como el “alfabeto” o si se quiere el “vocabulario básico” de nuestra motricidad es decir serían los ladrillos, las piezas con los que podremos constituir respuestas motoras más ricas, complejas y adaptadas” (p.11).

Conclusiones

Conclusiones

- Primera. La actividad lúdica influye significativamente en el desarrollo de las habilidades motrices básicas de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 7094 “Sasakawa” UGEL 01 ya que el valor de significación observada $p \approx 0.0001$ es menor al valor de significación teórica $\alpha = 0.05$, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis general del investigador.
- Segunda. La actividad lúdica influye significativamente en el desplazamiento de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 7094 “Sasakawa” UGEL 01 ya que el valor de significación observada $p \approx 0.0001$ es menor al valor de significación teórica $\alpha = 0.05$, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la primera hipótesis específica de investigación.
- Tercera. La actividad lúdica influye significativamente en el saltos de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 7094 “Sasakawa” UGEL 01 ya que el valor de significación observada $p \approx 0.0001$ es menor al valor de significación teórica $\alpha = 0.05$, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis específica de investigación.
- Cuarta. La actividad lúdica influye significativamente en el giro de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa N° 7094 “Sasakawa” UGEL 01 ya que el valor de significación observada $p \approx 0.0001$ es menor al valor de significación teórica $\alpha = 0.05$, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la tercera hipótesis específica de investigación.
- Quinta. La actividad lúdica influye significativamente en el manejo y control de objetos de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 7094 “Sasakawa” UGEL 01 ya que el valor de significación observada $p \approx 0.0001$ es menor al valor de significación teórica $\alpha = 0.05$, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la cuarta hipótesis específica de investigación.

Sugerencias

Sugerencias

- Primera. Las instituciones educativas del nivel inicial de la UGEL 01 deben aplicar actividades lúdicas que desarrollen las habilidades motrices básicas en los niños y niñas de 5 años.
- Segunda. Las docentes del nivel inicial de la institución educativa N° 7094 “Sasakawa” deben realizar actividades lúdicas de desplazamiento como: marcha, carrera, reptar, trepar, cuadrupedia y transporte, teniendo en cuenta el espacio necesario para que los niños puedan moverse con libertad.
- Tercera. A las docentes del nivel inicial de la institución educativa N° 7094 “Sasakawa” realizar actividades lúdicas con materiales estructurados y no estructurados que ayuden a desarrollar el salto de los niños y niñas de 5 años.
- Cuarta. A las docentes del nivel inicial de la institución educativa N° 7094 “Sasakawa” aplicar diversas actividades lúdicas que ayuden a desarrollar el giro de los niños y niñas de 5 años.
- Quinta. A los responsables de UGEL 01, diseñar e implementar talleres de actividades lúdicas que ayuden a desarrollar el manejo y control de objetos siendo una de las habilidades motrices básicas de vital importancia en los niños y niñas de nivel inicial.

Referencias bibliográficas

Referencias Bibliográficas

- Angeldonis, J. y Monge, L. (2013) *Efectos del programa de psicomotricidad Jugando mejoro mis destrezas. Para el desarrollo de la coordinación motora gruesa en niños de 3 años de la I.E.I. Parroquial Nazareth 2012*. Grado de Magister en Educación. Universidad Cesar Vallejo.
- Aucouturier, L. (2002) *Asociación española de psicomotricidad*. 1ª ed. España
- Ávila, H. (2006) *Introducción a la metodología de la investigación*.
www.eumed.net/libros-gratis/2006c/203/
- Baque E. (2013) *Actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa de niños y niñas de primer año de educación básica de la unidad educativa fisicomisional Santa María del FIAT, Parroquia Manglaralto, Provincia de Santa Elena*. Grado de Magister.
- Batalla, A. (2000) *Habilidades motrices*. 1ª ed. España-Barcelona
- Blanchard, M. (2011) *Propuestas metodológicas para profesores reflexivos*. 2ª ed. España- Barcelona
- Blázquez, D. (2006) *La educación física*. 2ª ed. España-Barcelona
- Bennassar, M. (2003) *Manual de educación física y deportes: técnicas y actividades prácticas*. 1ª ed. España
- Bequer (2011) *Propuesta didáctica para la gimnasia infantil*. 1ª ed. España
- Berruezo, P. (2005) *Manual de psicomotricidad*.
<https://www.um.es/cursos/promoedu/psicomotricidad/2005/material/contenidos-psicomotricidad-texto.pdf>
- Bisquerra, R. (1989), *Métodos de investigación educativa: Guía práctica*.
http://ced.cele.unam.mx/invlenguasext/conts/marc_teor.html
- Blog de formación inicial docente
<http://www2.minedu.gob.pe/digesutp/formacioninicial/>

- Burón J. (1994). *Motivación y aprendizaje*. 2ª ed. España.
- Carrasco J. (2004) *Una didáctica para hoy. Como enseñar mejor*. 1ª ed. España-Madrid.
- Castillo, R. (2003). *Compromiso de la evaluación educativa*. 1ª ed. España-Madrid.
- Chuquisengo, O. (2005) *Guía metodológica para la gestión de riesgos de desastres en los centros de educación primaria*. 1ª ed. Perú-Lima
- Díaz, J. (1999) *La enseñanza y aprendizaje de las habilidades y destrezas motrices básicas*. 1ª ed. España
- Díaz J. (2000) *Habilidades motrices básicas en infantes*. 1ª ed. España
- Díaz J. (2005). *La evaluación formativa como instrumento de aprendizaje en educación física*. 1ª ed. España
- Diccionario ABC (2007) <http://www.definicionabc.com/general/actividad.php>
- Diseño Curricular Nacional de Educación Básica Regular (2009). Lima. Perú. MINEDU.
- Fernández, E. y Gardoqui, M. (2007). *Evaluación de las habilidades motrices Básicas*. 1ª ed. España- Barcelona
- Gimeno, P. (2008) *Educación por competencias*. 1ª ed. España-Madrid
- Heredia, J. (2001) *Sistema de indicadores para la mejora y el control integrado de la calidad de los procesos*. 1ª ed. España
- Hernández, J. y Velázquez, R. (2004) *La evaluación en educación física investigación y prácticas en el ámbito escolar*. 1ª ed. España
- Hernández, R., Fernández C., Baptista M. (2010). *Metodología de la investigación*. 5ªed. España
- Huizinga H. (1987) *Homo ludens*. Instituto Pedagógico Nacional Monterrico (2012) *La psicomotricidad a través de los años*. 1ª ed. Holanda

- Laguna, P. (2013) *Aplicación del juego en el desarrollo cognitivo de la psicomotricidad en niños de 5 años del nivel inicial en la Institución Educativa N° 1017 Inmaculada Concepción*. Grado de Magister en Educación. Universidad César Vallejo. Perú-Lima.
- López, M y Sero, M. (2006). *Educación infantil*. 1ª ed. España
- Maslow, A. (1991) *Motivación y personalidad*. 1ª ed. España
- Miranda, J. (2005) *Gestión de Proyectos – Identificación - Formulación evaluación financiera – Económica – Social – Ambiental*. 5ª ed. Colombia-Bogotá.
- Ministerio de Educación (2008). *Propuesta pedagógica de educación inicial*. Guía Curricular. Lima. Perú: MINEDU
- Ministerio de Educación (2013) *Rutas del Aprendizaje*. Lima. Perú. MINEDU
- Omeñaca, R, Vicente, J. (2010) *Juegos cooperativos y educación física* .3ª ed.
http://books.google.com.pe/books?id=fy_qy1n84H8C&pg=PA8&dq=miranda-actividad+ludica&hl=es&sa=X&ei=rQc3VKX9HcfJgwTA6IGoCw&ved=0CBoQ6AEwAA#v=onepage&q=miranda-actividad%20ludica&f=false
- Ortiz, A. (2005) *Didáctica lúdica: Jugando también se aprende*.
<http://www.monografias.com/trabajos26/didactica-ludica/didactica-ludica.shtml>
- Palomo (2012) *Diseño de estrategias metodológicas para fortalecer el desarrollo de la motricidad en los niños y niñas del jardín de infancia Bolivariano 12 de octubre de Valle de la Pascua Estado Guárico*. Grado de Magister Scientiarum en Educación. Venezuela.
- Pejerrey, Y. y Rutty, R. (2013) *El juego y su influencia en el desarrollo motor en los niños y niñas de 5 años en la Institución Educativa inicial 180 Santa Clara*. Grado de Magister en Educación. Universidad Cesar Vallejo. Perú-Lima
- Portal Educativo Perú Educa (2013) *Sesiones de aprendizaje*.
www.perueduca.pe/documents/5080387/0/procesos%20pedagogicos. Perú

- Ramírez (2011) *Propuesta didáctica a partir de los fundamentos básicos del fútbol que contribuyan al desarrollo de las habilidades motrices en la escuela de futbol nueva vida con niños de 9 a 10 años*. Grado de Maestría. Colombia.
- Rivera (2009) *Influencia de Aplicación de Estrategias Didácticas en la Motricidad Gruesa en los niños de 5 años del programa no escolarizado de Educación Inicial "Niño Jesús"*. Grado de Magister en Educación. Universidad César Vallejo. Perú-Lima.
- Rychen y T. (2004) www.ibe.unesco.org/cops/Competencia/Competencia_esp.pdf
- Ruiz, L. (2005) *Desarrollo motor y actividades físicas*. 1ª ed. España
- Tamayo y Tamayo (2004) *El proceso de la investigación científica*. 4ª ed. Mexico
- Tinedo (2012) *Diseño de estrategias pedagógicas orientadas al estímulo de la práctica deportiva en los niños y niñas del centro de Educación inicial. Carlos José Bello" Valle de la Pascua*. Grado de Magister Scientiarum en Educación. Venezuela
- Unesco. *Estudios y fundamentos de educación- El niño y el juego planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas*.
[www.http://unesdoc.unesco.org/images/0013/001340/134047so.pdf](http://unesdoc.unesco.org/images/0013/001340/134047so.pdf)
- Veglia (2007) *Ciencias naturales y aprendizaje significativo*. 1ª ed.
- Vera (2013) *Incidencia de las habilidades motrices locomotoras y de Proyección/Recepción en el desarrollo autónomo del Párvulo*. Grado de Maestría. Ecuador
- Villada, P. Vizuite, M. (2002) *Los fundamentos teóricos- didácticos de la educación física*. 1ª ed. España
- Zaitegui, A. y C. (2000) *La evaluación como proceso sistemático para la mejora educativa*. 1ª ed. España
- Zúñiga, M. y Chocano, S. (2013) *Relación entre la psicomotricidad y el desarrollo de las habilidades motrices en los niños 5 años de la I.E.P. El Milagro de surquillo, 013*. Grado de Magister en Educación. Universidad César Vallejo. Perú-Lima.

Anexos

Anexo 01:
MATRIZ DE CONSISTENCIA

INFLUENCIA DE LA ACTIVIDAD LÚDICA EN EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 7094 SASAKAWA UGEL 01.

Autoras: Buitrón Arévalo Julia Victoria

Parco Fernández Margaret Katherine

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES																				
<p>1.2.1. Problema general ¿Cuál es la influencia de la actividad lúdica en el desarrollo de las habilidades motrices básicas de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 7094 “Sasakawa” UGEL 01?</p> <p>1.2.2. Problemas específicos ¿Cuál es la influencia de la actividad lúdica en el desplazamiento de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 7094 “Sasakawa” UGEL 01?</p> <p>¿Cuál es la influencia de la actividad lúdica en el salto de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 7094 “Sasakawa” UGEL 01?</p> <p>¿Cuál es la influencia de la actividad lúdica en el giro de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 7094 “Sasakawa” UGEL 01?</p> <p>¿Cuál es la influencia de la actividad lúdica en el manejo y control de objetos de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 7094 “Sasakawa” UGEL 01?</p>	<p>1.6.1. Objetivo general Determinar la influencia de la actividad lúdica en el desarrollo de las habilidades motrices básicas de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 7094 “Sasakawa” UGEL 01?</p> <p>1.6.2. Objetivos Específicos Determinar la influencia de la actividad lúdica en el desplazamiento de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 7094 “Sasakawa” UGEL 01</p> <p>Determinar la influencia de la actividad lúdica en el salto de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 7094 “Sasakawa” UGEL 01</p> <p>Determinar la influencia de la actividad lúdica en el giro de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 7094 “Sasakawa” UGEL 01</p> <p>Determinar la influencia de la actividad lúdica en el manejo y control de objetos de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 7094 “Sasakawa” UGEL 01</p>	<p>3.1.1. Hipótesis general La actividad lúdica influye significativamente en el desarrollo de las habilidades motrices básicas de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 7094 “Sasakawa” UGEL 01.</p> <p>3.2.2. Hipótesis Específicos La actividad lúdica influye significativamente en el desplazamiento de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 7094 “Sasakawa” UGEL 01.</p> <p>La actividad lúdica influye significativamente en el salto de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 7094 “Sasakawa” UGEL 01.</p> <p>La actividad lúdica influye significativamente en el giro de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa N° 7094 “Sasakawa” UGEL 01.</p> <p>La actividad lúdica influye significativamente en el manejo y control de objetos de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 7094 “Sasakawa” UGEL 01.</p>	<p>Variable Independiente: Actividad lúdica</p> <hr/> <p style="text-align: center;">SESIONES</p> <hr/> <p>Somos trapeceistas Trabajando en equipo Carrera de saltamontes Corriendo superamos obstáculos La Granjita Somos monitos trepadores Lindos gusanitos Somos grandes saltarines Jugamos a ser acróbatas Cuidado con los remolinos Carrera de bolsitas La pelota viajera A dominar la pelota Pequeños futbolistas</p> <hr/> <p>Variable Dependiente: Habilidades Motrices Básicas.</p> <table> <tr> <th>DIMENSIONES</th><th>INDICADORES</th><th>ITEMS</th><th>INSTRUMENTO</th></tr> <tr> <td></td><td>-Se desliza habitualmente a través de marcha y carrera.</td><td>1-6</td><td>Lista de cotejo</td></tr> <tr> <td>Desplazamiento</td><td>-Se desliza en el patio reptando de diversas formas.</td><td>7-9</td><td></td></tr> <tr> <td></td><td>- Se desliza trepando sobre un muro de arena.</td><td>10</td><td></td></tr> <tr> <td></td><td>- Realiza desplazamientos de cuadrupedia en el piso.</td><td>11-13</td><td></td></tr> </table>	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	INSTRUMENTO		-Se desliza habitualmente a través de marcha y carrera.	1-6	Lista de cotejo	Desplazamiento	-Se desliza en el patio reptando de diversas formas.	7-9			- Se desliza trepando sobre un muro de arena.	10			- Realiza desplazamientos de cuadrupedia en el piso.	11-13	
DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	INSTRUMENTO																				
	-Se desliza habitualmente a través de marcha y carrera.	1-6	Lista de cotejo																				
Desplazamiento	-Se desliza en el patio reptando de diversas formas.	7-9																					
	- Se desliza trepando sobre un muro de arena.	10																					
	- Realiza desplazamientos de cuadrupedia en el piso.	11-13																					

			<ul style="list-style-type: none"> - Utiliza su cuerpo para transportar objetos. 14-16 Salto <ul style="list-style-type: none"> - Salta utilizando los pies de diversas formas (horizontal y vertical). 17-21 Giro <ul style="list-style-type: none"> - Gira su cuerpo en diferentes posiciones (longitudinal – transversal sagital) 22-24 Manejo y control de objetos <ul style="list-style-type: none"> - Domina objetos con su cuerpo. 25-29
--	--	--	--

METODOLOGÍA	POBLACIÓN Y MUESTRA	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS	ESTADISTICA				
<p>3.3.1. Tipo de estudio</p> <p>Investigación Aplicada.</p> <p>3.3.2. Diseño de Investigación.</p> <p>Es experimental de subtipo pre-experimental</p> <p>3.3.3. Método de investigación.</p> <p>El método es hipotético deductivo</p> <p>Dónde:</p> <p>G: Grupo pre-experimental(25 estudiantes del aula rojo)</p>	<p>La población está constituida por los 25 niños y niñas de Educación Inicial, del aula rojo de 5 años, turno mañana de la Institución Educativa N° 7094 “Sasakawa” UGEL 01.</p> <table><tr><td>Aula</td><td>N° de alumnos</td></tr><tr><td>Rojo</td><td>25</td></tr></table> <p>Muestra.</p> <p>La muestra está constituida por 25 niños y niñas del aula rojo.</p> <p>El tipo de muestreo es no probabilística censal.</p>	Aula	N° de alumnos	Rojo	25	<p>La técnica empleada en la investigación fue la:</p> <p>Observación de forma sistemática.</p> <p>Instrumento. Lista de cotejo.</p>	<p>Para el análisis de Fiabilidad se ha trabajado con el Kuder Richardson 20 para la ficha de observación, ya que los datos corresponden a aciertos y desaciertos.</p> <p>El contraste de normalidad, se realizó mediante la prueba de Shapiro-Wilk por que los datos son menores a 30 unidades.</p> <p>Para la comparación de medias, se utilizó la prueba paramétrica denominada t-Student para muestras relacionadas. Por otro lado, se utilizó la prueba no paramétrica denominada Prueba de Rangos con signos de Wilcoxon para los datos que no resultaron aproximarse a una distribución normal.</p>
Aula	N° de alumnos						
Rojo	25						

Anexo 2:
OPERACIONALIZACIÓN DE LA VARIABLE DE LAS HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS.

DIMENSIONES		INDICADORES	ITEMS	INDICE RANGO
Desplazamiento	Desplazamiento Habitual	- Se desplace habitualmente a través de marcha y carrera.	- El niño marcha sobre todo el pie. - El niño marcha sobre las puntas de los pies. - El niño marcha sobre los talones del pie.	SI
			- El niño realiza carreras de relevos. - El niño realiza carreras de vallas. - El niño realiza carreras de obstáculos.	
	Desplazamiento no habitual activos	- Se desplace en el patio reptando de diversas formas.	- El niño reptar sobre el vientre. - El niño reptar sobre la espalda. - El niño reptar impulsándose con los codos.	NO
			- El niño trepa, sobre un muro de arena utilizando sus brazos y piernas.	
		- Realiza desplazamientos de cuadrupedia en el piso.	- El niño se desplace sobre rodillas y manos. - El niño se desplace sobre pies y manos. - El niño se desplace sobre dos pies y una mano.	
	Desplazamiento no habitual pasivos	- Utiliza su cuerpo para transportar objetos.	- El niño transporta bolsitas de arena sobre la espalda. - El niño transporta saquitos de semillas sobre su cabeza. - El niño transporta con las piernas una pelota de trapo.	

DIMENSIONES		INDICADORES	ITEMS	INDICE RANGO
salto	Horizontal	- Salta utilizando los pies de diversas formas (horizontal y vertical).	- El niño salta con los dos pies juntos flexionando hacia adelante, con impulso. - El niño salta con un solo pie hacia adelante. - El niño salta con los dos pies hacia un lado.	SI NO
	Vertical		- El niño salta con un solo pie hacia arriba. - El niño salta alternando los pies.	
Giro	Longitudinal	- Gira su cuerpo en diferentes posiciones (longitudinal – transversal -sagital)	- El niño gira de pie con el cuerpo erguido para ambos lados (hacia la derecha o izquierda).	
	Transversal		- El niño gira con el cuerpo tumbado (echado).	
	Sagital		- El niño hace volteretas hacia adelante.	
Manejo y Control de objetos	Con las manos	- Domina objetos con su cuerpo.	- El niño lanza la pelota hacia arriba y lo coge. - El niño lanza la pelota a la pared y lo recoge con las manos.	
	Con los pies		- El niño pateo la pelota alternando los pies. - El niño pateo la pelota con un solo pie.	
	Con la cabeza		- El niño golpea la pelota utilizando la cabeza.	

Anexo 3:
INSTRUMENTO PARA MEDIR LA VARIABLE DEPENDIENTE
“Estrategias metodológicas de actividades lúdicas” para el Desarrollo de las Habilidades
Motrices Básicas en niños de 5 años de la I.E. N° 7094 “SASAKAWA”

Apellidos y Nombres: _____
 Grado: _____ Sección: _____ Fecha: _____

INDICADORES DE LA SEGUNDA VARIABLE: Desarrollo de las Habilidades Motrices Básicas.

Dimensión	Indicador	Ítem a evaluar	EVALUACIÓN		
			SI	NO	TOTAL
Desplazamiento	Se desplaza habitualmente a través de marcha y carrera.	El niño marcha sobre todo el pie.			
		El niño marcha sobre las puntas de los pies.			
		El niño marcha sobre los talones del pie.			
		El niño realiza carreras de relevos.			
		El niño realiza carreras de vallas.			
		El niño realiza carreras de obstáculos.			
	Se desplaza en el patio reptando de diversas formas.	El niño rept a sobre el vientre.			
		El niño rept a sobre la espalda.			
		El niño rept a impulsándose con los codos.			
	Se desplaza trepando sobre un muro de arena.	El niño trepa, sobre un muro de arena utilizando sus brazos y piernas.			
	Realiza desplazamientos de cuadrupedia en el piso.	El niño se desplaza sobre rodillas y manos.			
		El niño se desplaza sobre pies y manos.			
		El niño se desplaza sobre dos pies y una mano.			
	Utiliza su cuerpo para transportar objetos.	El niño transporta bolsitas de arena sobre la espalda.			
		El niño transporta saquitos de semillas sobre su cabeza.			
		El niño transporta con las piernas una pelota de trapo.			
Salto	Salta utilizando los pies de diversas formas (horizontal y vertical).	El niño salta con los dos pies juntos flexionando hacia adelante, con impulso.			
		El niño salta con un solo pie hacia adelante.			
		El niño salta con los dos pies hacia un lado.			
		El niño salta con un solo pie hacia arriba.			
		El niño salta alternando los pies.			
Giro	Gira su cuerpo en diferentes posiciones (longitudinal – transversal - sagital)	El niño gira de pie con el cuerpo erguido para ambos lados (hacia la derecha o izquierda).			
		El niño gira con el cuerpo tumbado (echado).			
		El niño hace volteretas hacia adelante.			
Manejo y Control de objetos	Domina objetos con su cuerpo	El niño lanza la pelota hacia arriba y lo coge.			
		El niño lanza la pelota a la pared y lo recoge con las manos.			
		El niño pate a la pelota alternando los pies.			
		El niño pate a la pelota con un solo pie.			
		El niño golpea la pelota utilizando la cabeza.			

FICHA TÉCNICA DEL INSTRUMENTO

Para la variable dependiente: Habilidades motrices básicas, se aplicó la lista de cotejo, siendo su ficha técnica la que se expone a continuación.

Nombre: Lista de cotejo para medir la variable dependiente “Estrategias metodológicas de actividades lúdicas”, para el desarrollo de las Habilidades motrices básicas en niños de 5 años de la I.E. N° 7094 “Sasakawa”.

Autoras: **Buitrón Arévalo Julia Victoria**
Parco Fernández Margaret Katherine

Significación: La lista de cotejo contiene cuatro dimensiones, que evalúan las habilidades motrices básicas. La dimensión (I) consta de cinco indicadores de desplazamiento, (II) un indicador de salto, (III) un indicador de giro y (IV) un indicador de manejo y control de objetos.

Extensión: La lista de cotejo consta de 29 ítems.

Administración: Individual

Duración: 45 minutos

Aplicación: Niños de 5 años de edad de la I.E. N° 7094 “Sasakawa”

Puntuación: Las escalas y valores son dicotómicas Si=1 y NO=0.
Los puntajes para los ítems son de 0 – 29 con niveles y rangos de inicio (0-10), proceso (11-19) y logro (20-29).

Validez: Juicio de expertos **K-R 20 = 0.8231**

Anexo 4:

Base de Datos de las Habilidades Motrices básicas pre test grupo experimental																																	suma total	
Nº	Dimensión Desplazamiento																	Salto						Giro				Manejo y control de objetos						
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	ST	17	18	19	20	21	ST	22	23	24	ST	25	26	27	28	29		ST
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	14	1	1	1	1	1	5	1	1	1	3	0	1	1	1	0	3	25
2	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1		0	1	0	0	6	1	1	0	1	1	4	0	1	0	1	0	0	0	0	0	11	
3	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	10	1	1	1	1	1	5	1	1	0	2	0	0	0	0	1	1	18
4	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	9	1	1	1	1	1	5	0	1	1	2	0	0	0	0	1	1	17
5	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	9	1	1	0	1	1	4	1	1	0	2	0	0	1	0	0	1	16
6	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	9	1	1	1	1	0	4	0	0	0	0	0	1	1	1	0	3	16
7	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3
8	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	12	1	0	1	1	0	3	1	1	0	2	1	0	0	1	1	3	20
9	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	10	0	0	0	1	1	2	1	1	0	2	0	0	0	0	1	1	15
10	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	10	1	1	1	1	1	5	1	1	1	3	1	1	1	1	0	4	22
11	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	6	0	1	0	1	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	8
12	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	7	1	0	1	1	1	4	0	0	0	0	0	0	1	1	1	3	14
13	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	8	1	0	0	1	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	10
14	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	7	1	0	1	1	1	4	1	1	0	2	0	0	1	1	0	2	15
15	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	6	1	0	0	1	1	3	0	1	1	2	0	0	1	0	0	1	12
16	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	9	1	0	0	1	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	11
17	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	9	1	0	1	1	1	4	1	1	1	3	0	1	0	1	0	2	18
18	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	8	0	0	1	1	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	10
19	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	9	0	0	1	1	1	3	0	1	1	2	0	0	0	0	0	0	14
20	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	11	0	1	1	1	1	4	1	1	0	2	1	1	1	1	0	4	21
21	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	10	0	1	1	1	0	3	0	1	1	2	0	0	1	0	0	1	16
22	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	10	1	1	0	1	1	4	1	1	1	3	0	0	0	1	0	1	18
23	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	6	1	0	0	1	1	3	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	11
24	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	6	1	0	1	1	1	4	1	1	0	2	0	0	1	1	0	2	14
25	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	1	0	0	1	0	2	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	5

p	1	0.6	0.6	0.9	0.8	0.8	0.4	0	0.2	0.3	0.9	0.4	0.3	0.3	0.5	0.1		0.7	0.4	0.6	1	0.6		0.5	0.6	0.3		0.1	0.2	0.4	0.4	0.2
q	0	0.4	0.4	0.1	0.2	0.2	0.6	1	0.8	0.7	0.1	0.6	0.7	0.7	0.5	0.9		0.3	0.6	0.4	0	0.4		0.5	0.4	0.7		0.9	0.8	0.6	0.6	0.8
p*q	0	0.2	0.2	0.1	0.1	0.2	0.2	0	0.2	0.2	0.1	0.2	0.2	0.2	0.2	0.1		0.2	0.2	0.2	0	0.2		0.2	0.2	0.2		0.1	0.2	0.2	0.2	0.2

sumpxq 5.2384
VarX 25.52
K-R 20 = 0.823

Base de Datos de las Habilidades Motrices básicas post test grupo pre experimental																																		
Dimension Desplazamiento																		Salto						Giro				Manejo y Control de objetos						
Nº	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	ST	17	18	19	20	21	ST	22	23	24	ST	25	26	27	28	29	ST	
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	1	1	1	1	1	5	1	1	1	3	1	1	1	1	1	5	29
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	1	1	1	1	1	5	1	1	1	3	1	1	1	1	1	5	29
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	1	1	1	1	1	5	1	1	1	3	1	1	1	1	1	5	29
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	1	1	1	1	1	5	1	1	1	3	1	1	1	1	1	5	29
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	12	1	1	1	1	1	5	1	1	1	3	1	0	1	1	0	3	23
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	1	1	1	1	1	5	1	1	1	3	1	1	1	1	1	5	29
7	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	6	1	0	1	1	0	3	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	11
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	1	1	1	1	1	5	1	1	1	3	1	1	1	1	1	5	29
9	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	14	1	1	1	1	1	5	1	1	0	2	1	1	1	1	0	4	25
10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	1	1	1	1	1	5	1	1	1	3	1	1	1	1	1	5	29
11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	14	1	1	1	1	1	5	1	1	1	3	1	1	1	1	1	5	27
12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	1	1	1	1	1	5	1	1	1	3	1	1	1	1	1	5	29
13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	1	1	1	1	1	5	0	1	1	2	1	1	1	1	1	5	28
14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	1	1	1	1	1	5	1	1	1	3	1	1	1	1	1	5	29
15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	1	1	1	1	1	5	1	1	1	3	1	1	1	1	0	4	28
16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	1	1	1	1	1	5	1	1	1	3	1	1	1	1	1	5	29
17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	1	1	1	1	1	5	1	1	1	3	1	1	1	1	1	5	29
18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	1	1	1	1	1	5	1	1	0	2	0	1	1	1	0	3	26
19	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	13	1	0	1	1	1	4	1	1	1	3	1	1	0	1	0	3	23
20	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	1	1	1	1	1	5	1	1	1	3	1	1	1	1	1	5	29
21	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	15	1	1	1	1	1	5	1	1	1	3	1	1	1	1	1	5	28
22	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	1	1	1	1	1	5	1	1	1	3	0	1	1	1	1	4	28
23	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	13	1	1	1	1	1	5	1	1	1	3	1	1	1	1	1	5	26
24	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	1	1	1	1	1	5	1	1	1	3	1	1	1	1	1	5	29
25	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	9	1	1	1	1	0	4	1	1	0	2	1	0	0	1	0	2	17

Anexo 5:
PROYECTO DE APRENDIZAJE Nº 3
“MAMITA Y YO CUIDAMOS NUESTRO CUERPO”

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA** : 7094 “SASAKAWA”
1.2. LUGAR : Esq. Pastor Sevilla AV. El sol V.E.S
1.3. DIRECTOR : Juan Valderrama LI.
1.4. PROFESOR : Rocío Loayza Gamboa
1.5. AULA : 5 años
1.6. TURNO : Mañana
1.7. ALUMNOS MATRICULADOS : 22
1.8. DURACIÓN : Del 16 de abril al 26 de mayo.
1.9. PRODUCTO : Elaboramos carteles del cuidado de nuestro cuerpo y el regalo para mamá.
- 1.10. JUSTIFICACIÓN** : El presente proyecto se realiza con la finalidad de que los niños y niñas conozcan e identifiquen las diferentes partes de su cuerpo, ya que es importante cuidarlo y mantenerlo sano y fuerte, además valorar a nuestra mamita y el rol que ella representa en nuestra familia, preparándole un regalo.
- 1.11. TEMA TRANSVERSAL** : Educación para la Convivencia, la Paz y la Ciudadanía.
1.12. PROBLEMA : Falta de importancia del cuidado del cuerpo.
1.13. TEMPORALIZACIÓN : 21 de abril al 16 de mayo.

II. PRE PLANIFICACION DE LA DOCENTE

¿Qué haré?	¿Cómo lo hare?	¿Qué necesitaré?
Realizamos acuerdos Realizamos adivinanzas	-Creando adivinanzas con material concreto y con ayuda de la docente. -Se realizan textos de adivinanzas de frutas y verduras.	-Materiales enviados por el MED. -Cajas, papeles de colores, papel periódico, temperas, cinta de embalaje.
Elaborar carteles sobre el cuidado de nuestro cuerpo	-Diseñamos y elaboramos los carteles con frases para el cuidado de la alimentación y del cuerpo. -Realizaremos el pegado de los carteles por los alrededores de la institución.	-Cartulinas, cinta adhesiva blanca, plumones, crayones.
Elaborar un regalo para mama.	- Diseñamos la tarjeta para mamá con mucho amor.	-Cartulinas, cinta adhesiva blanca, plumones, crayones.
Realizamos actividades motrices	-Utilizando diversos materiales estructurados y no estructurados.	-colchoneta, sacos de arena, pelota de trapo, bolsitas de semillas, bastones, etc.
Evaluamos el proyecto	-Observamos cómo quedan nuestros carteles, tarjetas y lo exponen.	-Papelote con la planificación del proyecto.

III. PLANIFICACIÓN CON LOS NIÑOS Y NIÑAS.

¿Qué vamos a hacer?	¿Cómo lo haremos?	¿Qué necesitamos?

IV. EVALUACIÓN : Autoevaluación, Meta cognición, coevaluación.

V. METODOLOGÍA : Activa – lúdica, inductivo – deductivo y trabajo en grupo.

VI. RECURSOS :

- a. Humanos : Estudiantes, profesores.
- b. Tecnológicos : Computadora

VII. BIBLIOGRAFÍA : Rutas de aprendizaje, libros del ministerio.

Villa El Salvador, 16 de abril del 2014.



Estrategias Metodológicas de Actividades Lúdicas



ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS DE ACTIVIDADES LÚDICAS

I. DATOS INFORMATIVOS

1. DENOMINACIÓN:

“ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS DE ACTIVIDADES LÚDICAS”

2. RESPONSABLES:

- Julia Victoria, Buitrón Arévalo
- Margaret Katherine, Parco Fernández

3. COBERTURA

- Niños de 5 años de edad del aula rojo de la Institución Educativa Inicial N° 7094 “SASAKAWA”

4. DURACIÓN:

NÚMERO DE SEMANAS	NÚMERO DE SESIONES	DURACIÓN DE LA SESIÓN
6	14	45 minutos

5. FECHA:

Del 16 de Abril al 26 de Mayo.

6. PRESENTACIÓN

La aplicación de las estrategias metodológicas de actividades lúdicas resulta de la necesidad de mejorar el desarrollo de las habilidades motrices básicas de los niños de 5 años del aula rojo de la Institución Educativa N° 7094 “SASAKAWA” del distrito de Villa El Salvador. La aplicación de estrategias metodológicas de actividades lúdicas consta de 14 sesiones en cada una de ellas se realizaron actividades motrices divertidas que ayudarán a desarrollar las habilidades motrices básicas de los niños y niñas.

II. OBJETIVO

Contribuir al desarrollo de las habilidades motrices básicas en los niños y niñas a través de las actividades lúdicas.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 1

I. DATOS INFORMATIVOS:

I.E	:	7094- SASAKAWA
SECCION	:	Rojo
Nº DE NIÑOS	:	25
EDAD	:	5 AÑOS
NIVEL	:	INICIAL
TURNO	:	MAÑANA
DOCENTES	:	JULIA VICTORIA BUITRON ARÉVALO MARGARET KATHERINE PARCO FERNÁNDEZ
ACTIVIDAD PSICOMOTRIZ	:	“SOMOS TRAPICISTAS”
DURACION	:	45 MINUTOS
FECHA	:	

II. SELECCIÓN DE CAPACIDADES, CONOCIMIENTOS E INDICADORES.

AREA	ORGANIZADOR	COMPETENCIA	CAPACIDAD y ACTITUD	INDICADORES DE EVALUACIÓN
Personal Social	Desarrollo de la Psicomotricidad	Explora de manera autónoma el espacio, su cuerpo y los objetos, e interactúa en situaciones de juego y de la vida cotidiana con seguridad en sus posibilidades y cuidando su integridad física.	Coordina ágilmente brazos y piernas al desplazarse, correr, saltar, trepar, reptar entre otros.	Se desplaza habitualmente a través de marcha.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

ACTIVIDAD Y ESTRATEGIA	RECURSOS
<p style="text-align: center;">“SOMOS TRAPICISTAS”</p> <p>ASAMBLEA: Los niños y niñas se sentarán en forma de círculo y acordamos las normas para el cuidado, uso de materiales y el respeto a sus compañeros.</p> <p>DESARROLLO O EXPRESIVIDAD MOTRIZ Se les propone a los niños y niñas desplazarse por el espacio en forma libre, acompañamos con un sonido musical. Realizan movimientos lentos y rápidos. Luego los niños manipulan el material y se les pregunta ¿Ustedes conocen a los trapeicistas? ¿Cómo podemos caminar sobre un muro de concreto? Propiciamos que ejecuten diferentes actividades con el material y su cuerpo. Invitamos a los niños a jugar marchando sobre la punta de los pies, sobre los talones del pie y en cuclillas.</p> <p>RELAJACIÓN: La docente invita los niños y niñas a imaginarse tienen en una mano una vela y en la otra una flor. (huelen la flor y soplan la vela)</p> <p>EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICO: Los niños representaran mediante el dibujo lo realizado en la actividad.</p> <p>CIERRE: Invitamos a los niños y niñas a colocar sus trabajos en una zona visible para compartirlo con sus demás compañeros. Finalmente les preguntamos ¿Cómo se sintieron? ¿Les gustó lo que realizamos hoy? ¿Por qué?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Tronco • Patio • Radio • Cd • Hojas bond • lápiz • colores • crayolas • limpiatipo

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 2

I. DATOS INFORMATIVOS:

I.E : 7094- SASAKAWA
 SECCION : Rojo
 N° DE NIÑOS : 25
 EDAD : 5 AÑOS
 NIVEL : INICIAL
 TURNO : MAÑANA
 DOCENTES : JULIA VICTORIA BUITRÓN ARÉVALO
 MARGARET KATHERINE PARCO FERNÁNDEZ
 ACTIVIDAD PSICOMOTRIZ : “TRABAJANDO EN EQUIPO”
 DURACIÓN : 45 MINUTOS
 FECHA :

II. SELECCIÓN DE CAPACIDADES, CONOCIMIENTOS E INDICADORES.

AREA	ORGANIZADOR	COMPETENCIA	CAPACIDAD y ACTITUD	INDICADORES DE EVALUACIÓN
Personal Social	Desarrollo de la Psicomotricidad	Explora de manera autónoma el espacio, su cuerpo y los objetos, e interactúa en situaciones de juego y de la vida cotidiana con seguridad en sus posibilidades y cuidando su integridad física.	Coordina ágilmente brazos y piernas al desplazarse, correr, saltar, trepar, reptar entre otros.	Se desplaza habitualmente a través de carrera.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

ACTIVIDAD Y ESTRATEGIA	RECURSOS
<p style="text-align: center;">“TRABAJANDO EN EQUIPO”</p> <p>ASAMBLEA: Los niños y niñas se sentarán en forma de círculo, acordamos normas sobre el uso del material, del espacio y el respeto a sus compañeros.</p> <p>DESARROLLO O EXPRESIVIDAD MOTRIZ: Se les propone a los niños y niñas desplazarse por el espacio en forma libre, acompañamos con un sonido musical. Realizan movimientos lentos y rápidos. Luego los niños manipulan el material y se les pregunta ¿Qué podemos hacer con los palitos de madera? Propiciando que ejecuten diferentes actividades con el material y su cuerpo.</p> <p>Invitamos a los niños a formar dos equipos donde el primer niño debe correr llevando en su mano el bastón (ida y vuelta), al llegar entregará el bastón a su compañero y así sucesivamente hasta llegar el último compañero.</p> <p>RELAJACIÓN: La docente invita los niños y niñas a echarse en el piso mirando hacia arriba hasta normalizar la respiración.</p> <p>EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICO: Los niños representarán mediante el dibujo lo realizado en la actividad.</p> <p>CIERRE: Invitamos a los niños y niñas a colocar sus trabajos en una zona visible para compartirlo con sus demás compañeros. Finalmente les preguntamos ¿Cómo se sintieron? ¿Les gustó lo que realizamos hoy? ¿Por qué?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • pelota • Patio • Radio • Cd • Hojas bond • lápiz • colores • crayolas • limpiatipo

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 3

I. DATOS INFORMATIVOS:

I.E : 7094- SASAKAWA
 SECCION : Rojo
 N° DE NIÑOS : 25
 EDAD : 5 AÑOS
 NIVEL : INICIAL
 TURNO : MAÑANA
 DOCENTES : JULIA VICTORIA BUITRÓN ARÉVALO
 MARGARET KATHERINE PARCO FERNÁNDEZ
 ACTIVIDAD PSICOMOTRIZ : “CARRERA DE SALTAMONTES”
 DURACIÓN : 45 MINUTOS
 FECHA :

II. SELECCIÓN DE CAPACIDADES, CONOCIMIENTOS E INDICADORES.

AREA	ORGANIZADOR	COMPETENCIA	CAPACIDAD y ACTITUD	INDICADORES DE EVALUACIÓN
Personal Social	Desarrollo de la Psicomotricidad	Explora de manera autónoma el espacio, su cuerpo y los objetos, e interactúa en situaciones de juego y de la vida cotidiana con seguridad en sus posibilidades y cuidando su integridad física.	Coordina ágilmente brazos y piernas al desplazarse, correr, saltar, trepar, reptar entre otros.	- Se desplaza habitualmente a través de carrera.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

ACTIVIDAD Y ESTRATEGIAS	RECURSOS
<p>“CARRERA DE SALTAMONTES”</p> <p>ASAMBLEA: Los niños y niñas se sentarán en forma de círculo, acordamos normas sobre el uso del material, del espacio y el respeto a sus compañeros.</p> <p>DESARROLLO O EXPRESIVIDAD MOTRIZ: Se les propone a los niños y niñas desplazarse por el espacio en forma libre, acompañamos con un sonido musical. Realizan movimientos lentos y rápidos. Luego los niños manipulan el material y se les pregunta ¿Cómo podemos correr sin pisar las vallas? Propiciando que ejecuten diferentes actividades con el material y su cuerpo. Invitamos a los niños a formar dos equipos donde los niños corren saltando las vallas como si fueran saltamontes no debiendo pisar las vallas. Todos los niños y niñas participan en la actividad.</p> <p>RELAJACIÓN: La docente invita los niños y niñas a echarse en el piso mirando hacia arriba hasta normalizar la respiración.</p> <p>EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICO: Los niños representarán mediante el dibujo lo realizado en la actividad.</p> <p>CIERRE: Invitamos a los niños y niñas a colocar sus trabajos en una zona visible para compartirlo con sus demás compañeros. Finalmente les preguntamos ¿Cómo se sintieron? ¿Les gustó lo que realizamos hoy? ¿Por qué?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • pelota • Patio • Radio • Cd • Hojas bond • lápiz • colores • crayolas • limpiatipo

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 4

I. DATOS INFORMATIVOS:

I.E	:	7094- SASAKAWA
SECCION	:	Rojo
Nº DE NIÑOS	:	25
EDAD	:	5 AÑOS
NIVEL	:	INICIAL
TURNOS	:	MAÑANA
DOCENTES	:	JULIA VICTORIA BUITRÓN ARÉVALO MARGARET KATHERINE PARCO FERNÁNDEZ
ACTIVIDAD PSICOMOTRIZ	:	“CORRIENDO, SUPERAMOS OBSTACULOS”
DURACIÓN	:	45 MINUTOS
FECHA	:	

II. SELECCIÓN DE CAPACIDADES, CONOCIMIENTOS E INDICADORES.

AREA	ORGANIZADOR	COMPETENCIA	CAPACIDAD y ACTITUD	INDICADORES DE EVALUACIÓN
Personal Social	Desarrollo de la Psicomotricidad	Explora de manera autónoma el espacio, su cuerpo y los objetos, e interactúa en situaciones de juego y de la vida cotidiana con seguridad en sus posibilidades y cuidando su integridad física.	Coordina ágilmente brazos y piernas al desplazarse, correr, saltar, trepar, reptar entre otros.	- Se desplaza habitualmente a través de carrera.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

ACTIVIDAD Y ESTRATEGIAS	RECURSOS
<p style="text-align: center;">“CORRIENDO, SUPERAMOS OBSTÁCULOS”</p> <p>ASAMBLEA: Los niños y niñas se sentarán en forma de círculo, se les presenta el material (conos y banquitos) acordamos normas sobre el uso del material, del espacio y el respeto a sus compañeros.</p> <p>DESARROLLO O EXPRESIVIDAD MOTRIZ: Se les propone a los niños y niñas desplazarse por el espacio en forma libre, acompañamos con un sonido musical. Realizan movimientos lentos y rápidos. Luego los niños manipulan el material y se les pregunta ¿Cómo podemos correr sin tropezar con los conos? Invitamos a los niños a correr. Donde tienen que superar los obstáculos que se les va presentando en el camino, es decir, en el patio se dispersará los conos y los banquitos propiciando que los niños y niñas corran sin tropezar con los mismos.</p> <p>RELAJACIÓN: La docente invita los niños y niñas a echarse en el piso mirando hacia arriba hasta normalizar la respiración.</p> <p>EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICO: Los niños representarán mediante el dibujo lo realizado en la actividad.</p> <p>CIERRE: Invitamos a los niños y niñas a colocar sus trabajos en una zona visible para compartirlo con sus demás compañeros. Finalmente les preguntamos ¿Cómo se sintieron? ¿Les gustó lo que realizamos hoy? ¿Por qué?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conos • banquitos • Patio • Radio • Cd • Hojas bond • lápiz • colores • crayolas • limpiatipo

SESIÓN DE APRENDIZAJE Nº 5

I. DATOS INFORMATIVOS:

I.E : 7094- SASAKAWA
 SECCION : Rojo
 Nº DE NIÑOS : 25
 EDAD : 5 AÑOS
 NIVEL : INICIAL
 TURNO : MAÑANA
 DOCENTES : JULIA VICTORIA BUITRÓN ARÉVALO
 MARGARET KATHERINE PARCO FERNÁNDEZ
 ACTIVIDAD PSICOMOTRIZ : "LINDOS GUSANITOS"
 DURACION : 45 MINUTOS
 FECHA :

II. SELECCIÓN DE CAPACIDADES, CONOCIMIENTOS E INDICADORES.

AREA	ORGANIZADOR	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES DE EVALUACIÓN
Personal Social	Desarrollo de la Psicomotricidad	Explora de manera autónoma el espacio, su cuerpo y los objetos, e interactúa en situaciones de juego y de la vida cotidiana con seguridad en sus posibilidades y cuidando su integridad física.	Coordina ágilmente brazos y piernas al desplazarse, correr, saltar, trepar, reptar entre otros.	Se desplaza en el patio reptando de diversas formas.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

ACTIVIDAD Y ESTRATEGIA	RECURSOS
<p style="text-align: center;">"LINDOS GUSANITOS"</p> <p>ASAMBLEA: Los niños y niñas se sentarán en forma de círculo, se les presenta el material (sogas) y acordamos las normas para el cuidado y uso de materiales y el respeto a sus compañeros.</p> <p>DESARROLLO O EXPRESIVIDAD MOTRIZ Se les propone a los niños y niñas desplazarse por el espacio en forma libre, acompañamos con el sonido de una pandereta. Realizan movimientos lentos y rápidos. Luego los niños manipulan el material y se les pregunta ¿Qué podemos hacer con las sogas? Propiciando que ejecuten diferentes actividades con el material. Invitamos a los niños a jugar; reptando como gusanitos sobre el vientre, sobre la espalda e impulsándose con los codos y pasar por un túnel que está formado por un grupo de sogas.</p> <p>RELAJACIÓN: La docente invita los niños y niñas a imaginarse que están inflando un globo (inhala-exhala) de tal forma que su respiración se normaliza al término de la actividad.</p> <p>EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICO: Los niños representaran mediante el dibujo lo realizado en la actividad.</p> <p>CIERRE: Invitamos a los niños y niñas a colocar sus trabajos en una zona visible para compartirlo con sus demás compañeros. Finalmente les preguntamos ¿Cómo se sintieron? ¿Les gustó lo que realizamos hoy? ¿Por qué?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Sillas • Patio • Pandereta • Hojas bond • lápiz • colores • crayolas • limpiatipo

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 6

I. DATOS INFORMATIVOS:

I.E : 7094- SASAKAWA
 SECCION : Rojo
 N° DE NIÑOS : 25
 EDAD : 5 AÑOS
 NIVEL : INICIAL
 TURNO : MAÑANA
 DOCENTES : JULIA VICTORIA BUITRÓN ARÉVALO
 MARGARET KATHERINE PARCO FERNÁNDEZ
 ACTIVIDAD PSICOMOTRIZ : **“SOMOS MONITOS TREPADORES”**
 DURACIÓN : 45 MINUTOS
 FECHA :

II. SELECCIÓN DE CAPACIDADES, CONOCIMIENTOS E INDICADORES.

AREA	ORGANIZADOR	COMPETENCIA	CAPACIDAD y ACTITUD	INDICADORES DE EVALUACIÓN
Personal Social	Desarrollo de la Psicomotricidad	Explora de manera autónoma el espacio, su cuerpo y los objetos, e interactúa en situaciones de juego y de la vida cotidiana con seguridad en sus posibilidades y cuidando su integridad física.	Coordina ágilmente brazos y piernas al desplazarse, correr, saltar, trepar, reptar entre otros.	- Se desplaza trepando sobre un muro de arena.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

ACTIVIDAD Y ESTRATEGIA	RECURSOS
<p style="text-align: center;">“SOMOS MONITOS TREPADORES”</p> <p>ASAMBLEA: Los niños y niñas se sentarán en forma de círculo, acordamos normas sobre el uso del espacio y el respeto a sus compañeros.</p> <p>DESARROLLO O EXPRESIVIDAD MOTRIZ: Se les propone a los niños y niñas desplazarse por el espacio en forma libre, acompañamos con un sonido musical. Realizan movimientos lentos y rápidos. Invitamos a los niños a desplazarnos hacia el muro de arena, donde los niños simulan ser monitos y empiezan a trepar utilizando sus brazos y piernas.</p> <p>RELAJACIÓN: La docente invita los niños y niñas a echarse en el piso mirando hacia arriba hasta normalizar la respiración.</p> <p>EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICO: Los niños representarán mediante el dibujo lo realizado en la actividad.</p> <p>CIERRE: Invitamos a los niños y niñas a colocar sus trabajos en una zona visible para compartirlo con sus demás compañeros. Finalmente les preguntamos ¿Cómo se sintieron? ¿Les gustó lo que realizamos hoy? ¿Por qué?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • pelota • Patio • Radio • Cd • Hojas bond • lápiz • colores • crayolas • limpiatipo

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 7

I. DATOS INFORMATIVOS:

I.E : 7094- SASAKAWA
 SECCION : Rojo
 N° DE NIÑOS : 25
 EDAD : 5 AÑOS
 NIVEL : INICIAL
 TURNO : MAÑANA
 DOCENTES : JULIA VICTORIA BUITRÓN ARÉVALO
 MARGARET KATHERINE PARCO FERNÁNDEZ
 ACTIVIDAD PSICOMOTRIZ : **“LA GRANJITA”**
 DURACION : 45 MINUTOS
 FECHA :

II. SELECCIÓN DE CAPACIDADES, CONOCIMIENTOS E INDICADORES.

AREA	ORGANIZADOR	COMPETENCIA	CAPACIDAD y ACTITUD	INDICADORES DE EVALUACIÓN
Personal Social	Desarrollo de la Psicomotricidad	Explora de manera autónoma el espacio, su cuerpo y los objetos, e interactúa en situaciones de juego y de la vida cotidiana con seguridad en sus posibilidades y cuidando su integridad física.	Coordina ágilmente brazos y piernas al desplazarse, correr, saltar, trepar, reptar entre otros.	Realiza desplazamientos de cuadrupedia en el piso.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA.

ACTIVIDAD Y ESTRATEGIA	RECURSOS
<p style="text-align: center;">“LA GRANJITA”</p> <p>ASAMBLEA: Los niños y niñas se sentarán en forma de círculo y acordamos las normas para el cuidado, uso de materiales y el respeto a sus compañeros.</p> <p>DESARROLLO O EXPRESIVIDAD MOTRIZ Se les propone a los niños y niñas desplazarse por el espacio en forma libre, acompañamos con un sonido musical. Realizan movimientos lentos y rápidos. Luego los niños imitan el sonido de su animal preferido y se les pregunta ¿Cómo camina el animal que imitaste? Propiciando que ejecuten diferentes desplazamientos de cuadrupedia con su cuerpo. Invitamos a los niños a jugar; a la granjita, es decir se van a desplazar como si fueran animalitos que tienen dificultades para movilizarse, porque tiene mal la pata delantera. Realizan los desplazamientos de cuadrupedia sobre: rodillas y manos, los dos pies y manos y los dos pies y una mano imitando el sonido de dicho animal.</p> <p>RELAJACIÓN: La docente invita los niños y niñas a imaginarse que son una paloma y que van a empezar a volar y luego a descender.</p> <p>EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICO: Los niños representaran mediante el dibujo lo realizado en la actividad.</p> <p>CIERRE: Invitamos a los niños y niñas a colocar sus trabajos en una zona visible para compartirlo con sus demás compañeros. Finalmente les preguntamos ¿Cómo se sintieron? ¿Les gustó lo que realizamos hoy? ¿Por qué?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Patio • Radio • Cd • Hojas bond • lápiz • colores • crayolas • limpiatipo

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 8

I. DATOS INFORMATIVOS:

I.E : 7094- SASAKAWA
 SECCION : PATITOS
 N° DE NIÑOS : 25
 EDAD : 5 AÑOS
 NIVEL : INICIAL
 TURNO : MAÑANA
 DOCENTES : JULIA VICTORIA BUITRÓN ARÉVALO
 MARGARET KATHERINE PARCO FERNÁNDEZ
 ACTIVIDAD PSICOMOTRIZ : **“CARRERA DE BOLSITAS”**
 DURACION : 45 MINUTOS
 FECHA :

II. SELECCIÓN DE CAPACIDADES, CONOCIMIENTOS E INDICADORES.

AREA	ORGANIZADOR	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES DE EVALUACIÓN
Personal Social	Desarrollo de la Psicomotricidad	Explora de manera autónoma el espacio, su cuerpo y los objetos, e interactúa en situaciones de juego y de la vida cotidiana con seguridad en sus posibilidades y cuidando su integridad física.	Coordina ágilmente brazos y piernas al desplazarse, correr, saltar, reptar, transportar entre otros.	-Utiliza su cuerpo para transportar objetos.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

ACTIVIDAD Y ESTRATEGIA	RECURSOS
<p style="text-align: center;">“CARRERA DE BOLSITAS”</p> <p>ASAMBLEA: Los niños y niñas se sentarán en forma de círculo, se les presenta el material (bolsitas de arena) y acordamos las normas para el cuidado, uso de materiales y el respeto a sus compañeros.</p> <p>DESARROLLO O EXPRESIVIDAD MOTRIZ Se les propone a los niños y niñas desplazarse por el espacio en forma libre, acompañamos con un sonido musical. Realizan movimientos lentos y rápidos. Luego los niños manipulan el material y se les pregunta ¿Qué podemos hacer con las bolsitas de arena? ¿Qué podemos hacer con las bolsitas de semillas? Propiciando que ejecuten diferentes actividades con el material y su cuerpo. Invitamos a los niños a jugar; carrera de bolsitas, se marcará en el suelo con la tiza dos líneas una de partida y otra de llegada. Los participantes empiezan a caminar a gatas, colocándose previamente una bolsita sobre la espalda, deberá llegar con ellas hasta la línea de meta donde dejan y vuelven en la misma posición al punto de partida. Repiten el recorrido hasta haber transportado todas las bolsitas, será el ganador el participante que llegue al punto de partida y no tenga más bolsitas para cargar.</p> <p>RELAJACIÓN: La docente invita los niños y niñas a imaginarse que son una paloma y que van a empezar a volar y luego a descender.</p> <p>EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICO: Los niños representarán mediante el dibujo lo realizado en la actividad.</p> <p>CIERRE: Invitamos a los niños y niñas a colocar sus trabajos en una zona visible para compartirlo con sus demás compañeros. Finalmente les preguntamos ¿Cómo se sintieron? ¿Les gustó lo que realizamos hoy? ¿Por qué?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Bolsitas de arena • Bolsitas de semillas. • Patio • Radio • Cd • Hojas bond • lápiz • colores • crayolas • limpiatipo

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 9

I. DATOS INFORMATIVOS:

I.E	:	7094- SASAKAWA
SECCION	:	PATITOS
Nº DE NIÑOS	:	25
EDAD	:	5 AÑOS
NIVEL	:	INICIAL
TURNO	:	MAÑANA
DOCENTES	:	JULIA VICTORIA BUITRÓN ARÉVALO MARGARET KATHERINE PARCO FERNÁNDEZ
ACTIVIDAD PSICOMOTRIZ	:	“LA PELOTA VIAJERA”
DURACION	:	45 MINUTOS
FECHA	:	

II. SELECCIÓN DE CAPACIDADES, CONOCIMIENTOS E INDICADORES.

AREA	ORGANIZADOR	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES DE EVALUACIÓN
Personal Social	Desarrollo de la Psicomotricidad	Explora de manera autónoma el espacio, su cuerpo y los objetos, e interactúa en situaciones de juego y de la vida cotidiana con seguridad en sus posibilidades y cuidando su integridad física.	Coordina ágilmente brazos y piernas al desplazarse, correr, saltar, reptar, transportar entre otros.	-Utiliza su cuerpo para transportar objetos.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

ACTIVIDAD Y ESTRATEGIA	RECURSOS
<p align="center">“LA PELOTA VIAJERA”</p> <p>ASAMBLEA: Los niños y niñas se sentarán en forma de círculo, se les presenta el material (sillas y pelota de trapo) y acordamos las normas para el cuidado, uso de materiales y el respeto a sus compañeros.</p> <p>DESARROLLO O EXPRESIVIDAD MOTRIZ Se les propone a los niños y niñas desplazarse por el espacio en forma libre, acompañamos con un sonido musical. Realizan movimientos lentos y rápidos. Luego los niños manipulan el material y se les pregunta ¿Qué podemos hacer con las sillas y la pelota? ¿Cómo podremos pasar la pelota al amigo sin utilizar los brazos? Propiciando que ejecuten diferentes actividades con el material y su cuerpo. Invitamos a los niños a jugar a la pelota viajera. Se colocan 2 grupos de 5 sillas cada una, los niños se sentarán y tratarán de pasar la pelota a sus compañeros, utilizando sus piernas, ganará el equipo que logró pasar la pelota sin hacerlo caer ni cogerlo con las manos.</p> <p>EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICO: Los niños representarán mediante el dibujo lo realizado en la actividad.</p> <p>CIERRE: Invitamos a los niños y niñas a colocar sus trabajos en una zona visible para compartirlo con sus demás compañeros. Finalmente les preguntamos ¿Cómo se sintieron? ¿Les gustó lo que realizamos hoy? ¿Por qué?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • sillas. • Pelota de trapo • Patio • Radio • Cd • Hojas bond • lápiz • colores • crayolas • limpiatipo

SESIÓN DE APRENDIZAJE Nº 10

I. DATOS INFORMATIVOS:

I.E	:	7094- SASAKAWA
SECCIÓN	:	Rojo
Nº DE NIÑOS	:	25
EDAD	:	5 AÑOS
NIVEL	:	INICIAL
TURNO	:	MAÑANA
DOCENTES	:	JULIA VICTORIA BUITRON AREVALO MARGARET KATHERINE PARCO FERNANDEZ
ACTIVIDAD PSICOMOTRIZ	:	“SOMOS GRANDES SALTARINES”
DURACIÓN	:	45 MINUTOS
FECHA	:	

II. SELECCIÓN DE CAPACIDADES, CONOCIMIENTOS E INDICADORES.

AREA	ORGANIZADOR	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES DE EVALUACIÓN
Personal Social	Desarrollo de la Psicomotricidad	Explora de manera autónoma el espacio, su cuerpo y los objetos, e interactúa en situaciones de juego y de la vida cotidiana con seguridad en sus posibilidades y cuidando su integridad física.	Coordina ágilmente brazos y piernas al desplazarse, correr, saltar, trepar, reptar entre otros.	-Salta utilizando los pies de diversas formas (horizontal y vertical).

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

ACTIVIDAD Y ESTRATEGIA	RECURSOS
<p style="text-align: center;">“SOMOS GRANDES SALTARINES”</p> <p>ASAMBLEA: Los niños y niñas se sentarán en forma de círculo, se les presenta el material (sacos de arena) y acordamos las normas para el cuidado, uso de materiales y el respeto a sus compañeros.</p> <p>DESARROLLO O EXPRESIVIDAD MOTRIZ Se les propone a los niños y niñas desplazarse por el espacio en forma libre, acompañamos con el sonido musical. Realizan movimientos lentos y rápidos. Luego los niños manipulan el material y se les pregunta ¿Qué podemos hacer con los sacos de arena? Propiciando que ejecuten diferentes actividades con el material y su cuerpo. Invitamos a los niños a jugar; a los grandes saltarines, es decir realizan saltos con los dos pies juntos flexionando hacia adelante con impulso sobre los sacos de arena que están distanciados uno de otro aproximadamente a 80cm. Luego salta con un solo pie hacia arriba y finalmente salta alternando los pies.</p> <p>RELAJACIÓN: La docente invita los niños y niñas a imaginarse tienen en una mano una vela y en la otra una flor. (huelen la flor y soplan la vela)</p> <p>EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICO: Los niños representaran mediante el dibujo lo realizado en la actividad.</p> <p>CIERRE: Invitamos a los niños y niñas a colocar sus trabajos en una zona visible para compartirlo con sus demás compañeros. Finalmente les preguntamos ¿Cómo se sintieron? ¿Les gustó lo que realizamos hoy? ¿Por qué?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Sacos de arena • Patio • Radio • Cd • Hojas bond • lápiz • colores • crayolas • limpiatipo

SESIÓN DE APRENDIZAJE Nº 11

I. DATOS INFORMATIVOS:

I.E	:	7094- SASAKAWA
SECCION	:	Rojo
Nº DE NIÑOS	:	25
EDAD	:	5 AÑOS
NIVEL	:	INICIAL
TURNO	:	MAÑANA
DOCENTES	:	JULIA VICTORIA BUITRÓN ARÉVALO MARGARET KATHERINE PARCO FERNÁNDEZ
ACTIVIDAD PSICOMOTRIZ	:	“CUIDADO CON LOS REMOLINOS”
DURACION	:	45 MINUTOS
FECHA	:	

II. SELECCIÓN DE CAPACIDADES, CONOCIMIENTOS E INDICADORES.

AREA	ORGANIZADOR	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES DE EVALUACIÓN
Personal Social	Desarrollo de la Psicomotricidad	Explora de manera autónoma el espacio, su cuerpo y los objetos, e interactúa en situaciones de juego y de la vida cotidiana con seguridad en sus posibilidades y cuidando su integridad física.	Coordina ágilmente brazos y piernas al desplazarse, correr, saltar, trepar, reptar entre otros.	Gira su cuerpo en diferentes posiciones (longitudinal y transversal)

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

ACTIVIDAD Y ESTRATEGIA	RECURSOS
<p style="text-align: center;">“CUIDADO CON LOS REMOLINOS”</p> <p>ASAMBLEA: Los niños y niñas se sentarán en forma de círculo, acordamos las normas para el cuidado del material (colchonetas), uso del espacio y el respeto a sus compañeros.</p> <p>DESARROLLO O EXPRESIVIDAD MOTRIZ Se les propone a los niños y niñas desplazarse por el espacio en forma libre, acompañamos con un sonido musical. Realizan movimientos lentos y rápidos. Invitamos a los niños a girar su cuerpo de pie para ambos lados derecha e izquierda, girar con el cuerpo tumbado (echado)</p> <p>RELAJACIÓN: La docente invita los niños y niñas a imaginarse tienen en una mano una vela y en la otra una flor. (huelen la flor y soplan la vela)</p> <p>EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICO: Los niños representaran mediante el dibujo lo realizado en la actividad.</p> <p>CIERRE: Invitamos a los niños y niñas a colocar sus trabajos en una zona visible para compartirlo con sus demás compañeros. Finalmente les preguntamos ¿Cómo se sintieron? ¿Les gustó lo que realizamos hoy? ¿Por qué?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Colchonetas • Patio • Radio • Cd • Hojas bond • lápiz • colores • crayolas • limpiatipo

SESIÓN DE APRENDIZAJE Nº 12

I. DATOS INFORMATIVOS:

I.E	:	7094- SASAKAWA
SECCION	:	Rojo
Nº DE NIÑOS	:	25
EDAD	:	5 AÑOS
NIVEL	:	INICIAL
TURNOS	:	MAÑANA
DOCENTES	:	JULIA VICTORIA BUITRÓN ARÉVALO MARGARET KATHERINE PARCO FERNÁNDEZ
ACTIVIDAD PSICOMOTRIZ	:	“JUGAMOS A SER ACRÓBATAS”
DURACION	:	45 MINUTOS
FECHA	:	

II. SELECCIÓN DE CAPACIDADES, CONOCIMIENTOS E INDICADORES.

AREA	ORGANIZADOR	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES DE EVALUACIÓN
Personal Social	Desarrollo de la Psicomotricidad	Explora de manera autónoma el espacio, su cuerpo y los objetos, e interactúa en situaciones de juego y de la vida cotidiana con seguridad en sus posibilidades y cuidando su integridad física.	Coordina ágilmente brazos y piernas al desplazarse, correr, saltar, trepar, reptar entre otros.	Gira su cuerpo en diferentes posiciones (sagital).

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

ACTIVIDAD Y ESTRATEGIA	RECURSOS
<p style="text-align: center;">“JUGAMOS A SER ACRÓBATAS”</p> <p>ASAMBLEA: Los niños y niñas se sentarán en forma de círculo, acordamos las normas para el cuidado del material (colchonetas), uso del espacio y el respeto a sus compañeros.</p> <p>DESARROLLO O EXPRESIVIDAD MOTRIZ Se les propone a los niños y niñas desplazarse por el espacio en forma libre, acompañamos con un sonido musical. Realizan movimientos lentos y rápidos. Invitamos a los niños a jugar al circo, haciendo volteretas hacia adelante como si fueran acróbatas.</p> <p>RELAJACIÓN: La docente invita los niños y niñas a echarse mirando hacia arriba hasta normalizar la respiración.</p> <p>EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICO: Los niños representarán mediante el dibujo lo realizado en la actividad.</p> <p>CIERRE: Invitamos a los niños y niñas a colocar sus trabajos en una zona visible para compartirlo con sus demás compañeros. Finalmente les preguntamos ¿Cómo se sintieron? ¿Les gustó lo que realizamos hoy? ¿Por qué?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Colchonetas • Patio • Radio • Cd • Hojas bond • lápiz • colores • crayolas • limpiatipo

SESIÓN DE APRENDIZAJE Nº 13

I. DATOS INFORMATIVOS:

I.E	:	7094- SASAKAWA
SECCION	:	Rojo
Nº DE NIÑOS	:	25
EDAD	:	5 AÑOS
NIVEL	:	INICIAL
TURNOS	:	MAÑANA
DOCENTES	:	JULIA VICTORIA BUITRÓN ARÉVALO MARGARET KATHERINE PARCO FERNÁNDEZ
ACTIVIDAD PSICOMOTRIZ	:	“A DOMINAR LA PELOTA”
DURACION	:	45 MINUTOS
FECHA	:	

II. SELECCIÓN DE CAPACIDADES, CONOCIMIENTOS E INDICADORES.

AREA	ORGANIZADOR	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES DE EVALUACIÓN
Personal Social	Desarrollo de la Psicomotricidad	Explora de manera autónoma el espacio, su cuerpo y los objetos, e interactúa en situaciones de juego y de la vida cotidiana con seguridad en sus posibilidades y cuidando su integridad física.	Coordina ágilmente brazos y piernas al desplazarse, correr, saltar, trepar, reptar entre otros.	Domina objetos con su cuerpo.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

ACTIVIDAD Y ESTRATEGIA	RECURSOS
<p style="text-align: center;">“A DOMINAR LA PELOTA”</p> <p>ASAMBLEA: Los niños y niñas se sentarán en forma de círculo, se les presenta el material (la pelota) y acordamos las normas para el cuidado, uso de materiales y el respeto a sus compañeros.</p> <p>DESARROLLO O EXPRESIVIDAD MOTRIZ: Se les propone a los niños y niñas desplazarse por el espacio en forma libre, acompañamos con un sonido musical. Realizan movimientos lentos y rápidos.</p> <p>Luego los niños manipulan el material y se les pregunta ¿Qué podemos hacer con la pelota? Propiciando que ejecuten diferentes actividades con el material y su cuerpo.</p> <p>Invitamos a los niños a jugar a dominar la pelota con las manos. Los niños lanzan la pelota hacia arriba, lanzan la pelota hacia la pared y lo cogen con las manos.</p> <p>RELAJACIÓN: La docente invita los niños y niñas a imaginarse que están inflando un globo (inhala-exhala) de tal forma que su respiración se normaliza al término de la actividad.</p> <p>EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICO: Los niños representaran mediante el dibujo lo realizado en la actividad.</p> <p>CIERRE: Invitamos a los niños y niñas a colocar sus trabajos en una zona visible para compartirlo con sus demás compañeros. Finalmente les preguntamos ¿Cómo se sintieron? ¿Les gustó lo que realizamos hoy? ¿Por qué?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • pelota • Patio • Radio • Cd • Hojas bond • lápiz • colores • crayolas • limpiatipo

SESIÓN DE APRENDIZAJE Nº 14

IV. DATOS INFORMATIVOS:

I.E	:	7094- SASAKAWA
SECCION	:	Rojo
Nº DE NIÑOS	:	25
EDAD	:	5 AÑOS
NIVEL	:	INICIAL
TURNOS	:	MAÑANA
DOCENTES	:	JULIA VICTORIA BUITRÓN ARÉVALO MARGARET KATHERINE PARCO FERNÁNDEZ
ACTIVIDAD PSICOMOTRIZ	:	“PEQUEÑOS FUTBOLISTAS”
DURACION	:	45 MINUTOS
FECHA	:	

V. SELECCIÓN DE CAPACIDADES, CONOCIMIENTOS E INDICADORES.

AREA	ORGANIZADOR	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES DE EVALUACIÓN
Personal Social	Desarrollo de la Psicomotricidad	Explora de manera autónoma el espacio, su cuerpo y los objetos, e interactúa en situaciones de juego y de la vida cotidiana con seguridad en sus posibilidades y cuidando su integridad física.	Coordina ágilmente brazos y piernas al desplazarse, correr, saltar, trepar, reptar entre otros.	Domina objetos con su cuerpo.

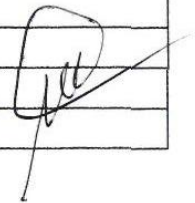
VI. SECUENCIA DIDÁCTICA

ACTIVIDAD Y ESTRATEGIA	RECURSOS
<p style="text-align: center;">“PEQUEÑOS FUTBOLISTAS”</p> <p>ASAMBLEA: Los niños y niñas se sentarán en forma de círculo, se les presenta el material (pelota) y acordamos las normas para el cuidado, uso de materiales y el respeto a sus compañeros.</p> <p>DESARROLLO O EXPRESIVIDAD MOTRIZ Se les propone a los niños y niñas desplazarse por el espacio en forma libre, acompañamos con un sonido musical. Realizan movimientos lentos y rápidos. Luego los niños manipulan el material y se les pregunta ¿Qué podemos hacer con la pelota? Propiciando que ejecuten diferentes actividades con el material y su cuerpo. Invitamos a los niños a jugar Pequeños Futbolistas., se colocan en filas detrás de la línea de partida. Los niños empiezan a patear la pelota alternando los pies. Luego cada niño da cabeceaditas (golpeo) a la pelota.</p> <p>RELAJACIÓN: La docente invita los niños y niñas a imaginarse que están inflando un globo (inhala-exhala) de tal forma que su respiración se normaliza al término de la actividad.</p> <p>EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICO: Los niños representaran mediante el dibujo lo realizado en la actividad.</p> <p>CIERRE: Invitamos a los niños y niñas a colocar sus trabajos en una zona visible para compartirlo con sus demás compañeros. Finalmente les preguntamos ¿Cómo se sintieron? ¿Les gustó lo que realizamos hoy? ¿Por qué?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • pelota • Patio • Radio • Cd • Hojas bond • lápiz • colores • crayolas • limpiatipo

Anexo 6:

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LAS HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS.

DIMENSIONES/ITEMS	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		SUGERENCIAS
	Si	No	Si	No	Si	No	
DIMENSIÓN 1: DESPLAZAMIENTO							
1. El niño marcha sobre todo el pie.	✓		✓		✓		
2. El niño marcha sobre las puntas de los pies	✓		✓		✓		
3. El niño marcha sobre los talones de los pies.	✓		✓		✓		
4. El niño realiza carreras de relevos.	✓		✓		✓		
5. El niño realiza carreras de vallas.	✓		✓		✓		
6. El niño realiza carreras de obstáculos.	✓		✓		✓		
7. El niño rept a sobre el vientre.	✓		✓		✓		
8. El niño rept a sobre la espalda.	✓		✓		✓		
9. El niño rept a impulsándose con los codos.	✓		✓		✓		
10. El niño trepa sobre un muro de arena utilizando sus brazos y piernas.	✓		✓		✓		
11.El niño se desplaza sobre rodillas y manos.	✓		✓		✓		
12. El niño se desplaza sobre pies y manos.	✓		✓		✓		
13. El niño se desplaza sobre dos pies y una mano.	✓		✓		✓		
14. El niño transporta bolsitas de arena sobre su espalda.	✓		✓		✓		
15. El niño transporta saquitos de semillas sobre su cabeza.	✓		✓		✓		
16. El niño transporta con las piernas una pelota de trapo.	✓		✓		✓		
DIMENSIÓN 2: SALTO							
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
17. El niño salta con los dos pies juntos flexionando hacia adelante con impulso.	✓		✓		✓		
18. El niño salta con un solo pie hacia adelante.	✓		✓		✓		
19. El niño salta con los dos pies hacia un lado.	✓		✓		✓		
20. El niño salta con un solo pie hacia arriba	✓		✓		✓		



DIMENSIONES/ITEMS	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		SUGERENCIAS
21. El niño salta alternando los pies.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
DIMENSIÓN 3: GIRO	Si	No	Si	No	Si	No	
22. El niño gira de pie con el cuerpo erguido para ambos lados (hacia la derecha e izquierda).	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
23. El niño gira con el cuerpo tumbado (echado).	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
24. El niño hace volteretas hacia adelante.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
DIMENSIÓN 4: MANEJO Y CONTROL DE OBJETOS	Si	No	Si	No	Si	No	
25 El niño lanza la pelota hacia arriba y lo coge.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
26.. El niño lanza la pelota a la pared y lo recoge con las manos.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
27. El niño pateo la pelota alternando los pies.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
28. El niño pateo la pelota con un solo pie.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
29. El niño golpea la pelota utilizando la cabeza.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

Suficiente

Opinión de aplicabilidad: Aplicable ☒

Aplicable después de corregir ()

No aplicable ()

27 de marzo del 2014

Apellidos y nombres del juez evaluador:

Dña. Irma Carolina Yáñez

D.N.I.

40460914

Especialidad del evaluador:

psicóloga

Pertinencia: el ítem corresponde al concepto teórico formulado.

Relevancia: el ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.

Claridad: se entiende sin dificultad algún enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

[Firma]

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LAS HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS.

DIMENSIONES/ITEMS	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		SUGERENCIAS
	Si	No	Si	No	Si	No	
DIMENSIÓN 1: DESPLAZAMIENTO							
1. El niño marcha sobre todo el pie.	✓		✓		✓		
2. El niño marcha sobre las puntas de los pies	✓		✓		✓		
3. El niño marcha sobre los talones de los pies.	✓		✓		✓		
4. El niño realiza carreras de relevos.	✓		✓		✓		
5. El niño realiza carreras de vallas.	✓		✓		✓		
6. El niño realiza carreras de obstáculos.	✓		✓		✓		
7. El niño repta sobre el vientre.	✓		✓		✓		
8. El niño repta sobre la espalda.	✓		✓		✓		
9. El niño repta impulsándose con los codos.	✓		✓		✓		
10. El niño trepa sobre un muro de arena utilizando sus brazos y piernas.	✓		✓		✓		
11. El niño se desplaza sobre rodillas y manos.	✓		✓		✓		
12. El niño se desplaza sobre pies y manos.	✓		✓		✓		
13. El niño se desplaza sobre dos pies y una mano.	✓		✓		✓		
14. El niño transporta bolsitas de arena sobre su espalda.	✓		✓		✓		
15. El niño transporta saquitos de semillas sobre su cabeza.	✓		✓		✓		
16. El niño transporta con las piernas una pelota de trapo.	✓		✓		✓		
DIMENSIÓN 2: SALTO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
17. El niño salta con los dos pies juntos flexionando hacia adelante con impulso.	✓		✓		✓		
18. El niño salta con un solo pie hacia adelante.	✓		✓		✓		
19. El niño salta con los dos pies hacia un lado.	✓		✓		✓		
20. El niño salta con un solo pie hacia arriba	✓		✓		✓		

DIMENSIONES/ITEMS	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		SUGERENCIAS
21. El niño salta alternando los pies.	✓		✓		✓		
DIMENSIÓN 3: GIRO	Si	No	Si	No	Si	No	
22. El niño gira de pie con el cuerpo erguido para ambos lados (hacia la derecha e izquierda).	✓		✓		✓		
23. El niño gira con el cuerpo tumbado (echado).	✓		✓		✓		
24. El niño hace volteretas hacia adelante.	✓		✓		✓		
DIMENSIÓN 4: MANEJO Y CONTROL DE OBJETOS	Si	No	Si	No	Si	No	
25. El niño lanza la pelota hacia arriba y lo coge.	✓		✓		✓		
26.. El niño lanza la pelota a la pared y lo recoge con las manos.	✓		✓		✓		
27. El niño patear la pelota alternando los pies.	✓		✓		✓		
28. El niño patear la pelota con un solo pie.	✓		✓		✓		
29. El niño golpea la pelota utilizando la cabeza.	✓		✓		✓		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Suficiente

Opinión de aplicabilidad: Aplicable (X)

Aplicable después de corregir ()

No aplicable ()

27 de marzo del 2014

Apellidos y nombres del juez evaluador:

Fuster Guillén Doris Elida

D.N.I. 04086550

Especialidad del evaluador:

Sanito Temático

Pertinencia: el ítem corresponde al concepto teórico formulado.

Relevancia: el ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.

Claridad: se entiende sin dificultad algún enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.



CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LAS HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS.

DIMENSIONES/ITEMS	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		SUGERENCIAS
DIMENSIÓN 1: DESPLAZAMIENTO	Si	No	Si	No	Si	No	
1. El niño marcha sobre todo el pie.	✓		✓		✓		
2. El niño marcha sobre las puntas de los pies	✓		✓		✓		
3. El niño marcha sobre los talones de los pies.	✓		✓		✓		
4. El niño realiza carreras de relevos.	✓		✓		✓		
5. El niño realiza carreras de vallas.	✓		✓		✓		
6. El niño realiza carreras de obstáculos.	✓		✓		✓		
7. El niño rept a sobre el vientre.	✓		✓		✓		
8. El niño rept a sobre la espalda.	✓		✓		✓		
9. El niño rept a impulsándose con los codos.	✓		✓		✓		
10. El niño trepa sobre un muro de arena utilizando sus brazos y piernas.	✓		✓		✓		
11.El niño se desplaza sobre rodillas y manos.	✓		✓		✓		
12. El niño se desplaza sobre pies y manos.	✓		✓		✓		
13. El niño se desplaza sobre dos pies y una mano.	✓		✓		✓		
14. El niño transporta bolsitas de arena sobre su espalda.	✓		✓		✓		
15. El niño transporta saquitos de semillas sobre su cabeza.	✓		✓		✓		
16. El niño transporta con las piernas una pelota de trapo.	✓		✓		✓		
DIMENSIÓN 2: SALTO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
17. El niño salta con los dos pies juntos flexionando hacia adelante con impulso.	✓		✓		✓		
18. El niño salta con un solo pie hacia adelante.	✓		✓		✓		

DIMENSIONES/ITEMS	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		SUGERENCIAS
19. El niño salta con los dos pies hacia un lado.	✓		✓		✓		
20. El niño salta con un solo pie hacia arriba	✓		✓		✓		
21. El niño salta alternando los pies.	✓		✓		✓		
DIMENSIÓN 3: GIRO	Si	No	Si	No	Si	No	
22. El niño gira de pie con el cuerpo erguido para ambos lados (hacia la derecha e izquierda).	✓		✓		✓		
23. El niño gira con el cuerpo tumbado (echado).	✓		✓		✓		
24. El niño hace volteretas hacia adelante.	✓		✓		✓		
DIMENSIÓN 4: MANEJO Y CONTROL DE OBJETOS	Si	No	Si	No	Si	No	
25 El niño lanza la pelota hacia arriba y lo coge.	✓		✓		✓		
26.. El niño lanza la pelota a la pared y lo recoge con las manos.	✓		✓		✓		
27. El niño pateo la pelota alternando los pies.	✓		✓		✓		
28. El niño pateo la pelota con un solo pie.	✓		✓		✓		
29. El niño golpea la pelota utilizando la cabeza.	✓		✓		✓		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Hay Suficiencia

Opinión de aplicabilidad: Aplicable (X) Aplicable después de corregir () No aplicable ()

27 de marzo del 2014

Apellidos y nombres del juez evaluador: Dra. JESSICA PAOLA PALACIOS GARAY D.N.I. 00370757

Especialidad del evaluador: tematica

Pertinencia: el ítem corresponde al concepto teórico formulado.

Relevancia: el ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.

Claridad: se entiende sin dificultad algún enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.


Dra. Jessica Paola Palacios Garay
CPP# 0300370757